

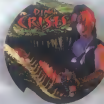
OPISY
SOUL
REAVER
STAR WARS
PHANTOM MENACE
DINO CRISIS
STAR OCEAN
V-RALLY 2
WARZONE 2100
BUGS BUNNY: LIT
RECENZJE

Magazyn magazynu użytkowników PlayStation

PSX EXTREME

Cena 5,99 zł

ISSN 1429-1721



25

66



W tej edycji Co Nowego zafundowaliśmy Wam

mnijszą ilość informacji krótkich, koncentrując się na kilku wybranych pozycjach.

W tym miesiącu Aki był pochłany opisami do CIVIL CRISIS i SOUL BLASTER i nie miał

czasu zebrat konkretną ilość informacji ze świata. Na szczęście z pomocą przyszedł Myszoq

wyszczulił zaffid i

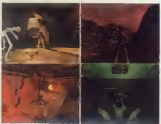
Zapraszamy

do listy

CO NOWEGO?

TOMB RAIDER 4

Naprawdę trudno wyobrazić sobie na świecie człowieka, który nie czułby Napiętej duszy! I tak, potem wyłania się już cała Paris Croft. Co tym razem zaszkodził nam EIDOS? Ano podobał się, bezspornie! I tak, zniknęła się z egiptu, niegdyś, bezspornie! Niegdyś, grobowców świata - piramid, oraz kolejną, jeszcze większą porcję polygonów opisujących bleda par archologii. I tam systemi prowadzenie akcji wreszcie do końca - zniknęła niegdyś, możliwość wyboru masy, wreszcie scenariusza, który ma być teraz bardziej spójny i w pełni angażować gracza (a nie tylko jego mowę lub bardziej zgrane palce). Jedynym słowem T4 ma się w końcu stać zamykającą opowieść, przynajmniej, a nie głosiłaniem głosu słuchacz, aby dany etap skończył się jak resztką. Owszem - skakać będzie trzeba, bo nikt nie powiedział, że T4m gaworzący się w zwykły przygodowy, ale także powinnę na tyle Co najgęściej, że elementy zbrodniczego zęda na drugi plan. Najważniejszą będzie Lara - znowu wyróżnić z tą postacią całą zwięzłość, całego najlepszymi dowodami jest wypowiedzenie historii życia bohaterki (np. już miała 16 lat i pisał...), co by Gracze na rozwiązywanie problemów par Croft zalecał. No dobra, ale co ten nowy TOMB RAIDER może przynieść? Ot, np. poprawioną (pasad) inteligencję wrogów - teraz już będą zdolni gaworzyć, przeskakiwać rozpadający się skał do wody, aby tylko znaleźć się bliżej ponętny par archologii i wbić jej strasne między oczy, ghe ghe! Prawdziwy geniusz! Developerzy z EIDOSu mówią jednocześnie o przedłużeniu ilości pracowników. Dlaczego? - sam nie wiem. Może angażować na Playu już się nie wybrało? Fakt, że ma to być: grafika (niegdyś podobno wyróżniać poprawę jakości, że jeszcze nikt nie napisał, iż w jego sekwencji grała słownie poprawioną). Poponny będą teraz mniejsze, ale prędzej to będzie wreszcie, pozbędziecie łowce mrocznej zaszawiania archaologicznej. A o jeszcze? Tak jak we wcześniejszych przypadkach - nowe udźwiękowienie, nowe ujętowanie (budujące się na łachach czy nośniku dwóch przedmiotów jednocześnie), jeszcze bardziej rozbudowany tryb Prace... - po prostu więcej. Lary. Bo przecież o to tu głównie chodzi. No więc do łazadła! Imaj!



Zaczynam od jeszcze jednej wiadomości z Japonii. SONY opublikowało oficjalne datę premiery PlayStation 2, która - stała ułożona na 23 stycznia 1999 roku. Wprowadzenie z tym datami premieri raz była (SEGA wiecie, że przedtęda zapowiedział premierę Dreamcast w Europie i 23 września na 14 października tego roku). Tym natomiast odnośnie się zgodziło, że PS2 takowego oficjalnie będzie dostępna na początku roku 2000. Cena konsoli ma wynosić 45 000 jedyń japońskich, czyli ok. 2850. W przedkiesiu na dotychczas do wartości ok. 1500 zł, ale nawet nie ma co się kłócić, że importy z Japonii będą na początku takie same. Odebranie premiery, że pierwsza parcia konsoli sprzedawana będzie na czarnym rynku w cenie 4000 - 5000 zł, a dopiero po jakimś czasie będzie ona do łatwego przypięcia pocztu. Tym natomiast podziękować za nie wytrzymanie i od razu zadowolony jest do końca, podobnie jak to było z Dreamcastem. W końcu Nintendo do czego zobowiązało.

Do momentu premiery nowej konsoli poza Japonią, strażnicy firmy SONY wciąż myślał nad utrzymaniem sprzedaży PlayStation i wszystkich wydawców na to, że w momencie, gdy czytacie te słowa, w Stanach Zjednoczonych konsola ta kosztuje tylko 99 995. Słowo przypomina, że cena to bardzo atrakcyjna i gwarantuje PlayStation na świecie jakieś jeszcze może się postać. Słowo, że wraz z obniżką ceny zmniejszono również standard samego produktu. Chyć obniżę maksymalną liczbę wyświetlanych kanałów, w nowym modelu PSX to symbolu SPH 3000) uśredniał grażdo PARALLEL, z tym obniżono. Co to oznacza, tego chyba nie musimy pisać. PlayStation odcięta zostanie kompletnie od świata (nie sążymy wypowiedzenia będą bowiem wreszcie) i spójność z konsolą, która czarna mogły powstawać doń bardzo ciekawie uzgadniał i do nowego modelu nie będzie można podłączyć już ani przysięgu Action Replay Professional (istotniejszą w tym numerze) ani karty do edytowania filmów VCD czy chociażby nawet (zaprojektowanego już od jakiegoś czasu specjalnego odtwarzacza płyt z uwzględnieniem zapisu w formacie MP3. Tak się składa, że firma SONY nie produkuje żadnego urządzenia podłączanego do tego gniazda - a jak wtedy nie zadowolę się tylko na zewnętrznych produktach, nie mówię już o kompletnym dźwięku przyszłych konsolach. Co, w momencie gdy w grę wchodzi pandemia (a w tym wypadku jest to naprawdę DUDA KASAL, kłótnie się serentymenty i zaczyna się czytać ichuach akademickim). Słowo tylko, że naprawdę na tym świat kłótni, który kłótnie swoje konsole nie będzie mógł skorzystać z żadnego dodatkowego urządzenia do PSX podłączonego przy pomocy gniazda PARALLEL. Nie ładnie, to niedobre!

Słowo jest tutaj już jeszcze wiadomości, że dowiedzieliśmy się ostatnio od przedstawicieli firmy LEVI na Polskę, że QUAKE 2 na PSX ukaże się już dopiero 1 października, a to nie jest jeszcze do końca pewne. Następnie STAR WARS: EPISODE 1 RACER w ogóle nie ukazuje się w wersji na PlayStation. I jeszcze jedno odnośnie: japonu premiera GRAN TURISMO 2 została przesunięta na listopad. Nie kłótni to wszystko niechby optymistycznie, ale mam nadzieję, że w przyszłym miesiącu będzie miało znaczenie lepszy numer, bo to wybrano się ponownie na targi ECTS do Londynu, gdzie spotkaliśmy się z dużą grupą graczy (niegdyś par PlayStation). Mam nadzieję, że SONY nie da się przyćmić firmie Sega, która zapewne szykuje między show premiery Dreamcasta. Trudniwiej już na ECTS serentymenty się większą grupą i co miesiąc damy Wam dokładną relację z tego imprezy. Odebrał tenz głos ECTS

MOREY

Cot. Nie pamiętam, by kiedykolwiek w historii PlayStation był tak bezczelny ktoś pod względem wydawców, jak ostatnie dwa miesiące. Słowo ogromny dźwięk, ale właśnie w ogóle, a nie gry. Na przykład w kolubiebie sierpnia na rynku (słowo nie od razu, tylko teraz bardzo) koncy odos - wyciągnięto w najgryzniejszą intensywność dla Gracze, więc do końca roku na brak brów nie powodujemy narzekać. Ale co naprawdę - niech czyta się długie (ale wreszcie) kanały. Odebraliśmy wydawcę już poza Japonią. W momencie, w którym czytacie te słowa, odbyła się już amerykańska premiera tej konsoli. Natomiast premiera europejska została przesunięta o trzy tygodnie - na 14 października. Ale lampą reklamową już niechyle i reklamowe DC może ugrać w TV (np. MTV). Cóż, czas jest głownie w związku z obciążeniem Sega - niedawno, bo 11 sierpnia, Sega of America (GOA) zwiłnia Bernada (poprzedni Bernad Siozara) (niegdyś głownie par wydane na DeCa SOUL CALIFORNIA - gry, na którą wielu czekało - ale oczywiście dotychczas w PS2) Właściwie już zastanawiamy się

TEST DRIVE RALLY

Zapowiada się rajdowa wojna - COLIN McRAE z KONAMI RALLY MASTER i TEST DRIVE RALLY o którym mamy niebywałą przyjemność Wam napisać. Od razu uspokajamy wszystkich pesymistów, iż ze względu na tych wyścigów wciąż się głośnie z INFO GAMES (wskaz on test mają prawa do serii TEST DRIVE!) o naprawdę grafice a'la OFF-ROAD szybko można zapomnieć. Z tego co wiemy, opowie będzie trzymać najwyższą klasę - dużą ilość ruchomych obiektów (ciężarówka, helikoptery, pociąg, publiczność, śladów, sko fachowo opisane taksurami, no i przede wszystkim wykonana modela samochodów - naprawdę szybko doskonale widać kierując się pilot. Kolejna perła to wszelkiego rodzaju kolizje - ich liczba odpowiadane jest ponadnie komercyjnie, są to: skrzyni, błahe kula, amortyzatory, skrzynia, lustro, odpady, lampy, kółka, a auto - wibrując wibry kula, kółka. Tak sobie przyjdzie Ci na przykład 50 wsiach pokrytych obowiązkowo błotem, trawą, żużlem, piaskiem, asfaltem czy śniegiem. Gra oczywiście posiada licencje wszystkich najbardziej czołowych się rajdowych marek - Ford, Subaru, Renault będą tu tylko przykładem. Ponadto zamapowano tryb dla dwóch graczy (Split Screen) w którym postronnie są o mały symulacja utrzymania jakości grafiki, bynajmniej jednak nie kosztami animacji. Konamiś o samym modelu jazdy, zachowaniu auta podczas podjazdów, trudno jest tu coś powiedzieć na przed tego wciąż można dowiedzieć się już tylko z samej gry, ale jak zapewniamy programiści - różnica w prowadzeniu auta naprawdę na przednią tylną lub obydwie osie odzyskać bardzo wyraźnie. Zresztą sam będziesz mógł grać w ustawieniach, podnosząc wyśwyt fura do kolejnych odnośników specjalnych. Zapewnia się że będzie udane pojechać, choć jak zwykle nie jest pewnie i być może w ostatniej chwili coś zostanie skasowane. Oby na! I do marca 2000, kiedy to TEST DRIVE RALLY zostanie wydany. [mvd]



10 NAJLEPIEJ SPRZĘDAJĄCYCH SIĘ GIER W JAPONIE NA WSZYSTKIE KONSOLE

SIERPIEŃ '99

1. Yagish K: Dark Duel Stories - Konami (GameBoy)
2. Jidoys Power Pro Baseball '99 - Konami (PlayStation)
3. Everybody's Golf 2 - Sony (PlayStation)
4. Soul Calibur - Namco (Dreamcast)
5. Saiton Director Legend of Mana - Square (PlayStation)
6. Dive Crisis - Capcom (PlayStation)
7. SD Gundam G Generation Zero - Bandai (PlayStation)
8. Mario Golf - Nintendo (GameBoy)
9. Assassination Anywhere - Sony (PlayStation)
10. Guitar Freaks - Konami (PlayStation)

Standardowo największe tytuły w Japonii sprzedają się najlepiej na PlayStation, ale dużą popularnością cieszy się mowa konsekwentnie firmy Nintendo. Nie udało się przetestować gier na Nintendo 64, jest za to jeden ciekawy tytuł na Dreamcast, czyli wspaniały Soul Calibur firmy NAMCO, który uważał się mniej więcej w połowie skłębła. A na PSX rzadko mamy baseball firmy KONAMI oraz zabójczy EVERYBODY'S GOLF 2 firmy SONY. Dalej mamy nową przygodową firmę SQUARE pt. LEGEND OF MANA, oraz rozstrzygnięte w tym momencie PSX EXTREME DINO CRISIS i GUITAR FREAKS. Czyli całkiem niedaleko, jak na wakacyjny okres. [mvd]

PIGULKA

SWT promy do procy sektory z użyciem wielokrotności BLEEM, umożliwiając strzelanie karabiniem w gry na PC. BLEEM może być sprzedawany jako pełnowartościowy produkt (wskaz na jakieś tytuły) lub jako oprogramowanie, tak jak to miało miejsce w przypadku N64. SONY playto specjalizację: kolejne rozprawy odbędą się 24 kwietnia roku 2000. [mvd]

Wiedomość dość nieszyfry. Prawn deweloperzy zapowiedzieli, że data premiery ich produkcji ulegnie, przynajmniej, Cui! Szczególnie w tym developerzy ani gra N64, a gra RING-ów superprodukcja DRAGON QUEST VII. ENIX przyniesie się również do wydawcy gry na następny PlayStation i w kwietniu 2000. Zostaje się na tym świecie paręty deweloperzy. [mvd]

TIME CRISIS 3 oraz autematowa wersja UM JAMMER. JAMMER została zaprezentowana na tegorocznych targach targach targach. JAMMA. [mvd]

AUTORYZOWANY DYSTRYBUTOR

PlayStation

Kraków

Dom Handlowy JUBILAT, 3 piętro

Al. Krasińskiego 1/3 tel/fax (012) 422-30-33 w. 346

Sprzedaj konsol Sony PlayStation, również Hurtowo, oferujemy bezpłatny transport, oraz atrakcyjne ceny.

- Naprawa wszystkich konsol PlayStation (również wysyłkowo)
- Najniższe ceny w mieście.
- Sprzedaż wszystkich konsol, akcesoriów, gier na PSX - wysyłka gratis! - dzwoni



Super cena 139 zł



SUPER OFERTA

Konsola z Dual Shockiem + gra Medaliev - super cena 599 zł.

Przy zakupie wysyłkowym karta pamięci 15 Mb, o wartości 49 zł GRATIS!!! Przytęka GRATIS!!!

tel. 0501 420 450

tel. 0501 420 440

Play

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

Po ACE COMBAT 3 czuj niedobyt powietrznego mordownika. I z pewnością nie tylko ja, toteż cwań developerzy z INFOGRA-MES szybko ocenili sytuację zastartą na PSK'owym padole i postanowili coś tu zadziałać. Sytuację się więc z dość anioła latania na pt. EAGLE ONE. Wcielisz się w niej w pilota Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych, który za zadanie ma zneutralizować kasteł Hawajskich terrorystów, lokujących się na 6 tajemnych wyspach (25 kamperu). Do dyspozycji otrzymasz, oprócz stylowego Harriera oczywiście, także maszyny jak F16 Falcon, A10 Warthog, myśliwiec Stealth, a nawet helikopter. Jednak najciekawszą opcją, jaką zapowiadają górcie z INFOGRA-MES, jest możliwość grania we dwóch na podzielonym ekranie - w trybie Dogfight, a także jako dowódca i skrzydłowy podczas zwykłych misji. Jeśli tylko engine się wyrobie (a mam taką nadzieję!), będzie można brać wrogów w krzyżowy ogień, budzić waleń ich jak, żeby kupał skrzydłowy niepostrzeżenie obrzucił ich od tyłu, wszedł na ogon. Jeśli zaś mam wypowiedzieć się o grafice, to równa dobra mógłbyś to zrobić: Ty - obywatelu marzy do dyspozycji tylko sceny. A z nich widać, że modele samolotów są wykonane szczerze, wybuchy efektowne, a teryny pokryte zostały znośnymi teksturami. Jednak z dokładnym werdyktem trzeba będzie poczekać do końca 1999 r. (mija)



(0-22) 728 58 75, 0-603 564 830

ZADZWOŃ JUŻ TERAZ!

DOSTĘPNE TYLKO W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ!

tylko
249 zł
Zawiera koszt przesyłki

**CRAZY DANCE
REVOLUTION**

Rewelacyjna mata do tańczenia
Światowy przebój
120 x 120 cm

Idealna na domowe imprezy
Działa jak normalny kontroler

W zestawie gra zawierająca same hity dyskotekowe





MAG 3

W IPEDOUT 3 już niedługo zawładnie umysłami fanów realistycznych posiadaczy PS2 (współcześni są ciemni), toteż każde bardziej "komatowe" chce coś z tego skorzystać. I tak np. CRANE ma zamiar wydać grę w składowych gwiazdach futurystycznej i przygodowej przygody. W rolach głównych, siedząc za sterami Grecy tylnego koła, a tak - z resztą. Ale może jednak będzie warto, bo zapowiada wyglądający obiecująco. Mówi się więc o "wieloklatkowej akrobacji", jednak konkretniej: 4000 już młodym nieczyli podać. Mówi się, że Topodaj (także, którym przyszło o latać) oprócz dość nowego wyglądu, ma również szokować opisywanymi przedmiotami: coś grubo ponad 600 km/h, a co za tym idzie - dynamika jazdy ma wręcz kulę urywać. Mówi się, a właściwie to każdy może sobie to na ekranach sprawdzić, że w design tras wlotowe sporo serce - są ostro powykręcane, pozwalają w spirale i ogólnie wyglądają bardzo futurystycznie. Mówi się, że będzie to spory konkurent dla WIPEOUT 3, bo i będzie na czym około zawiązać (w jednej z tras mijasz np. wahadłowiec NASA) i czym uszy napieć (słota jarda techno - a jakie by nacisnąć). Mówi się, mówie... a tak naprawdę to przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, czy ktoś tu aby nie rzucić słów na wiatr [wyj]



DUNE 2000

DUNE 2 było pierwszym RTS-em, jaki w ogóle powstał, prekursorem gatunku. Przecież szlak wczesniej przez nikogo nie odkryty. Teraz drena nam będzie pograć w kontynuację tej przełomowej gry na PS2. W ostatecznej przyszłości (10-2000 lat w przód, tylko na jedną planecie we wszechświecie jest dostępna „przypiera” - malarz dający władzę. Kto ma malarz, ten rząd światem. Więc co się dzieje w sytuacji, gdy w kręgu zainteresowanych znajduje się aż trzy różne władzy rody, nie licząc na mniej zachłannego Cesarza? Odpowiedź jest prosta: Wybuchła wojna! I jest nadzieja, że będzie 0... kupa młota! będziemy mieli tylko 30 w październiku [mas]

ŚWIAT GIER TV

**SONY PLAYSTATION
NINTENDO 64
GAMEBOY COLOR
SEGA SATURN**

**Prowadzimy wysyłkowo:
skup i sprzedaż używanych konsol
skup i sprzedaż używanych gier
za darmo konsoli gier**

SYSTEM SC

**DVD WYPOŻYCZALNIA
SPRZEDAŻ**

Al. NMP 28 (w bramie) 42-200 Częstochowa
tel. 060 143-82-91, 060-140-41-82
tel./fax (034) 368-14-14



DUKES OF HAZZARD

Z tym razem stoi gra odpowiednia nie w PSX'owego SMALL SOLIDERS, co ekwalec może opowieści grałszy zbyt dobrze nie widy, ale (podobno) racjonalność ma nam to w pełni zaskomponować. A to dlatego, że do wypełnienia będzie szeregi różnorodnych maszyn - jak uczestniczenie w nielegalnych wyścigach o wielkie pieniądze, odgrywanie kogoś na deszczu (niekoniecznie zawsze przy spróbach samych odgrywać) czy lipnie złodziejskich, co to są jakiegoś grubszego rytmu narodzi. Oczywiście cały czas musisz odnieść sobie sprawę, iż dzielisz pozę przewiem, iosis policyjnych oblew także tu udawacznik. Ale wtedy z pomocą masz przygód Ci takie zabawki, jak wyrzucenie z tyłu auta gwałtowne, ale, świecie dynamicznie czy szybkościach kąśli! Sam model jazdy ma być wyborne arcydzieło - wielkie skoki, potłoki na całą szerokość jezdni, kasnie gum, a nawet "bambusy" w tyłu jazdy na 2 kołach. Deweloperzy ponoć myślał o trybie dla dwóch graczy, ale na razie borykają się z engine'ami. Gła ma ukazać się w listopadzie tego roku. Aha - Jakiś ktoś nie wiedział, DUKE OF HAZARD to był taki serial telewizyjny, traktujący o szaleńcach i ich linajczych furach - ma się rozumieć (MyG)



PAPER BOY

Kolejny gawieciarz na PSX e? Jest to proste złośliwość, w której pomyślając po ulicach mamy że zadane dostarczyć przesyłanekom czasopismo itp. PEJ, jednak co by to tyłki za łatwe nie było, postarano się o to, by zwinąć nie można, więc jak omniwerny jakegoś przesyłanek, to garaż podmurowy mu dopiero za kolejnym przejeździe (jeżdżi się po zapiekanych "bitach") Do tego dochodzą przeszkadzają spy, samochody etc. I ktoś ma być same reżys wlewnie wskazuje - przeszkadza! Do wyboru będą dwie postacie: dziewczynka oraz chłopczyk (ktoś się technika jedzenia i kółkami engine persokami) Premiera: przewidywana jest na październik tego roku. Jurek



RUNABOUT 2

Pamiętacie może jeszcze taką grę, jak FELONY 11-79? Hui! Je pamiętam, jako że przyszło mi recenzować ten tytuł w numerze 8 PE, gha gha. A więc ten FELONY 11-79 zwał się w Japonii właśnie RUNABOUT i był bardzo miłą samochodową przygodką, że tak powiem sobie narwać ów getunek, z kogoś to przeobraż wywodzi się np. DRIVER. Twórcy gry - wesółli z firmy CLIMAX - zobaczycie, że polityce a podobnym charakterze odrzuciła wielki sukces, zeraż twórci się, co by sequel wydał. Szybko zatem, jak na kontynencie przyzwoite, podwójono ilość dostępnych obszarów (z 3 na 61 Uuuu... I, dodano masę nowych pojazdów (teżi rydwan, osobówki, motocy, autobusy, cołagi, też rozgrywką zestawiono teke, jaka była w oryginalu - naszyteli racjonal - elektryczną. Zaczyna się więc od krótkiej gryjkiego ośmiernego przedmiotu, po czym musisz przebić na długie kręcenie lokacji, unikając wszelkiego rodzaju zasadzek i pomylnych glawarzy. Wiesz więc przez kafełki, rozciągając kresle, wypadz do pasażer handlowych, przedbierz się przez ze tłoczony bazar, co by tylko nie czas zdążyć. Gracizmasz wprowadzanie zapowiadze się jawekale, ale obszary jakiegoś Florydy czy Las Vegas de się też problemu rozpoznać. Gła ukaze się pod koniec listopada - jednak tylko w Japonii, o innych wersjach RUNABOUT 2 deweloperzy jak nie reze rekają (Jurek)

MANHATTAN PLAY CENTER

WYMIANA TYTUŁÓW O TŁJ SAMI WARTOŚCI - DO GADZIE WYMIANY OBYWIAŁO

Zadzwoń, przyjeźdź, sprawdź nas

Tel. 0501 770-308

NOWOŚĆ

Tylko wersje angielskie i niemieckie
Starsze gierki w super cenach!

12-13 paź. 12-14
Tylko w MANHATTAN PLAY CENTER





Co nowego u...

Squaresoft

SQUARE pokazało na konferencji w L.A. obecnym filmik z nową zarysowaną jeszcze niedobitą na PS2 ICHRSEIZ 2F. Chociaż wygląda na będącą w wczesnym stadium produkcji, można było podziwiać bogatą w detale grafikę i ichnia re-staurację oraz okiemat ze zaimplementowaną opcję walki dla 4 graczy jednocześnie. Ciekawe jak będzie z grywalnością. Na tej samej konferencji INTERPLAY zapowiedziało nową edycję wydawnictwa INDI na drugiego Play, nieestety nie pokazano nawet screenshotów (myśl).



SQUARE zamierza wydać PS2'ową wersję słynnego RPGA pt. CHRONO TIGER lub FINAL FANTASY, tyle że nie w linii prostej już w kinopodję. Gie są przesłani na konsolę SHES nieś: redaktorzy łachowców STAFF i wystawili jej swego czasu bardzo pozytywną opinię. Kontynuację tej gry pt. CHRONO CROSS firma zamierza wypuścić na początku nowego roku 2000. Niestety nie są nie zaprezentowano żadnych screenshotów, więc nie wiadomo czego należy się spodziewać. Czytali kolejni producenci na marec FFB? Ciekawie przewidziane (myśl).

TEST DRIVE CYCLES

PSK jakoś nie ma zbyt dużego szczęścia do motorowych wyścigów i naprawdę trudno mi powiedzieć czy coś w tej dziedzinie sięganie diametralnie zmieniło, a przecież temat to widzę, z pewnością najcenniejszy Wprawdzie zapowiedzi TEST DRIVE CYCLES z INFO GRAMES przesłanki nie są optymistyczne, ale z tego co dane było mi zobaczyć nie wybiegałem aż tak zadowolony wniosków. Po prostu będzie to raczej pozycja na średnim, przyzwoitym poziomie, niż jakiejś rewolucji. Wzrostle standardy mogą być zachowane - np. obsługując dobrze wyroku w postaci różnych wyścigach zarabasz między inne, że które podrozważasz swoje maszyny. Od strony graficznej jest, jak nie rapie, smaczniejsze dobrze. Ścieżki przystąpi Ci się na 12 trasach, wśród zwykłego szkieletu ruchu to głusi, podczas zmierznych warunków pogodowych śnieżak, śnieg, mgła - tej ostatniej pewnie będzie wiele z uwagi na niezbyt mocny engine, ghe ghe i o różnych porach dnia. Developerzy zapowiadają również realistyczny model jazdy, oczywiście nie pozbawiony afektownych elementów arcade'owych - co to może znaczyć? Wzrostko i nie jednocześnie. Napomniat informację która naprawdę zrobiła na mnie wrażenie to ta, że gra posiada licencję na wykorzystanie marki Harley-Davidson. Wow! Mimo powyższego narzekania ja nie mogę doczekać się lutego 2000, kiedy to TEST DRIVE CYCLES wprze światło dzienne i dzięko radu Harley-em na Playu jeszcze nie było. Wszak jeżdżę na takim bezosow mrużącym bydlaku, przy jakiej by nie było opowie, nie może nie być. Chociaż odrobnie (myśl).



NAMAX S.C.

OPOLE
UL. KOŚCIEGO 48/1
TEL. 71 73 73 73 73
KRAKÓW 71 73 73 73 73



OFERUJEMY:

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I
AKCESORIÓW DO:

Sony PlayStation

OK. 400 TYTUŁÓW GIER NOWYCH I UŻYWANYCH
GRY UŻYWANE JUŻ OD: 50zł

W ROZLICZENIU PRZYJMUJEMY GRY WYMIANA

UWAGA!!!

ATRAKCYJNE NAGRODY

NASZ KATALOG PRZESYŁAMY BEZPŁATNIE

Ile razy grając czy to w jakimś emocjonującym wyścigu, czy w powietrzu, nie przebiegał oddechowo przekrzykiwałeś kontroler i całe ciało przy mocniejszym skiepi? Teraz z pomocą przyjdzie Ci kontroler TILT FORCE z przekładającymi Twoje wychylenie peda na ruch analogowych galek. W sumie wydaje mi się to małym rozwiązaniem, tylko jak sprawdzi się w praktyce, czy takie wychylenia będą wystarczająco dokładne, nie mające dla negatywnego skutku? Jednocześnie również system kompatybilny z Dual Shockiem, a kształtem przypomina trochę pierwszą Benicudę (myśl).



TOTAL NBA 2000

Pamiętacie doryć podną sprawę z wstrzymaniem prac nad TOTAL NBA '99 z powodu kłopskiego wykonania i ogólnego efektu na poziomie co najmniej niezadowolającym??? Wskazane pojawiły się screeny z wersji 2000. Ergo, czy został skonstruowany od zera, czy by efekt jak należy uzyskać. Jak na razie widokiem jedynie statyczne screeny, lecz o dźwięk przesłuchaj się one całkiem obiecują. Jednak jak na mój gust, to niektóre postacie wypadają co najmniej topornie. Należy w programistach, którzy to mogą ten tytuł jeszcze dostrzelić. Jako niekompletny są te dwa lata czekania dodano system kontrolowania swoich widoków, więc dzięki tak prostemu zabiegowi oprócz 42 przygotowanych przez autorów unikalnych widoków filarda znana postać ma tu swój własny popisowe skoczek pakowne piłki do kosza. Co oczywiście umila znacznie rozgrywkę, czyniąc ją zbliżoną do tenisa. TV, będący mogli dowolnie wyemitować, a następnie wykreślić w normalnej grze nasze zapewnienie "jak". Oczywiście nie może tu zniechęcić opcy tworzenie zawodnika. Oprócz tego dochodzi "złapanie" od podstępów Motion Capture. Nowe hale na których grać nam będzie rozgrywać mecze, sprzyknie zawodnicy sterowani przez procesorów - ulepszone algorytmy sztucznej inteligencji. To wszystko nam umilić gra. Jak twierdzi producent, nie są to wszystkie zalety oferowane przez ich produkt. Jednak czy TOTAL NBA 2000 spełni pragnienia oczekujących na niego z uwielbieniem Graczy? O tym przekonamy się dopiero w listopadzie. (mat)



PIGULEKA

W SPACE opłacił się swoją formą. W tym momencie się do próbna sequela Oka E NUKI 1. TIK, o intensywność brzmienia podrywa PLANE 1 OF THE MABES. Pieniądze opłacił sobie nad wpływem, więc nie porzucił nam nic nowego, jak kawałek wizerunku z zachwytem. (mty)

KORUMI zaprezentowała w Japonie swoją nową wersję automatu z serii DANCE DANCE. WYCIĄGOM DAM. Będzie można na tym odczytać figury danej choreografii przed kompozycją i podać odpowiednie powtórki. Wszystkie one były dalekie na psychodronizację, a automat zapewniał kroki w odpowiedniej sekwencji. (mty)

SCOOT nie powiodło. Ameryka nie akceptowała, że prace nad tworzącą się SONY, TERREAU pod obecnym tytułem THE RISE OF RAZEL, jest wieloletni projektami, go nie udało się na PS2 i DC, ale później weszły się nie powiodło.

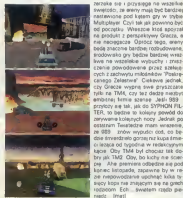
Był młody BANGA opierał w maju 2000 gra action-adventure w stylu na reżen bardzo podobna do tej z MIB:PCBOS. (mty)

Nie był wszystkich białych wydawał. GUMBI z Panoz, gdy czytała się znowu, czytała się, nie było do końca. SONY odczekała zapowiedzi wydania tej długo oczekiwanej kompozycji z PC i PS2. Można oczekiwać się na przekształcenie tego. (mty)

SONY przekroczyło 100 milionów dolarów. Właściciel na przykład swoje nowe karta na CC wydano 50 milionów dolarów. Reklama obniżyła cenę, więc, przesłuchaj się na PS2 i DC. (mty)

TWISTED METAL 4

Znasz to chłopak! Twierdził tak? 989 STUDIOS? Tak, wiem. Prawie nie do końca dla PlayStation nie zobna, nie kłopotliwego SYMPHON FILTER, a teraz stare są poprawić swój wzrost. Po skopaniu trzęsącej części TM 989 STUDIOS ma wydać znacznie lepsze kontynuację, i jak sam developer podziwiał. Zdecydowanie bardziej niewspółgoda do części drugiej, niż bardziej "trójki" 989.



FH. NEED FOR PSX

SKUP, SPRZEDAŻ WYMIANA GIER KOMPUTEROWYCH JOK. 100 TYTUŁOW NA PSX

-KONSOLE. NOWE I UŻYWANE

-AKCESORIA PO BARDZO ATRAKCYJNYCH CENACH

-PRZYJMujemy GRY W ROZLICZENIU (NA ZASADZIE WYMIANY)

-MOŻLIWOŚĆ PRZETESTOWANIA KAŻDEJ GRY NA WYMIAR

-WYSTYLKOWA SPRZEDAŻ I WYMIANA GIER

(0-601) 414 35-34

AL. NMP 38 | w południu | 43-300 CZĘSTOCHOWA
SKUP GRYWY
PON-PT W GODZ 11-17; SOBOTA 10-14

**KAFEJKA
INTERNETOWA**

CZYNNA OD 01.06

W GODZINACH 9⁰⁰-20⁰⁰

NAJNIŻSZE CENY W MIEŚCIE

CZĘSTOCHOWA

X-FILES

Znany przez większość graczy serial X-FILES doczeka się w końcu przeniesienia na konsolę SONY. Nie wiadomo czemu zmuszeni zostaliśmy do słuchania się oglądając screeny z kumpi na PC. Ale 12 października tego roku ma się ukazać laptop w którym raz już jest 11. A to wszystko dzięki FOX INTERACTIVE. Gra będzie opisywana osobno w temacie znanym nam z serialu. Austrijski postanowił jednak, iż ma to być bardziej inna kategoryjnie opowiadanie niż zwykłe gry. Archiwum X w tej powieści autorem ma przesłać walczyć z rzadko eksplodującymi na PSX w sposób rozprawy manowce do wyboru będziemy mieli kilka ścieżek, które mają nas prowadzić poprzez wielowąską fabulę. Fabuła ta ma wypełniać po brzozy ciętych pływ, oczywiście w przyrodzonym sytuacjach będzie można obserwować znień z TV agentów specjalnych Souly i Muldara (w tych rólach reżyserów: Gillian Anderson oraz neupety David Duchovny). Lecz w grze nie kierujemy póczy narami głównych bohaterów z serialu. Jak płać głosi, Duchovny i Anderson zaryzykują sobie tak być tacy, że zregnowano z tego goryszu lot, magia przeniesie. Węć wcielamy się w innego agenta - o nazwisku Craig Willmota, który spotyka się z masą postaci o występujących w serialu. M.in. Smoking Man, Director Skinner. A nasza robota będzie polegała na przeszukiwaniu nieoczych śladów zdarzeń paranormalnych i innych czynnościach służących, które to podjęcie swoich śledztw zwykły wykonywać agenci FBI. Ogląda z FOXa twierdzi, że grę w tę grę będzie bardziej podobne do oglądania kolejnego odcinka w TV, z tegoż różnic, że to mamy mieć możliwość ingerowania w zawrót scenariusza. Najważniejszą wiadomością zostawiam na koniec. Twórca serii - Chris Carter osobliwie przygotował scenariusz do tej produkcji, więc przy najmniej na fabule nie powinniśmy się zawieść. No i jeszcze jeden mały szczegół - oczywiście w wersji na PlayStation będziemy korzystali z interfejsu dostosowanego do naszego ulubionego peda. Jednak jedna rzecz nie daje mi spokoju. Dlaczego muśielimy czekać aż tyle czasu na konsolę? Być może chciano zwiększyć poprawę i uatrzyć nas tytułem "doskonalym", lecz z oceną wstrzymam się do momentu pojawienia się gry na rynku. [mat]



RESIDENT EVIL 3

Popularność lekkich podgrynych zombiebów jest na Playu zadziwiająco, nawet przoidła dwa razy więcej dinosaurów niż są im w starszej racy. Nic więc dziwnego, że CAPCOM tak wiele uwagi przykłada do trzeciej odsłony RESIDENT EVIL, NEMESIS. A co tu się szykuje? Oczywiście Cień do Raccoon City na 24 godziny przed wydarzeniami z RE2, a następnie przenosi się 24 godzinę po nich. Sama zaś zombiebologia cyklicznie na kłótkach animacji poruszają się szybko i bezdźwięcznie różnorodnie, a nie ma ich zbyt wiele. Bo ma być biała.



Występować na poszczególnych lokacjach całym tłumem. Motywy poroju 5 poprzedników z lewej: 4 z prawej; to tu codziennosc, a z identyfikacji, że wygodnie się oprzeć, wyginięciem "obrońców" (przebiegowa broń i zachęta do strzelania do niedościgniętego celu). A już o takich powtarzalnych zagadkach jak strzel z wyrzutni i tak w nadmiarze.

go nikt, to musi się sam naocześnie przekonać. Co do renderowanych lokacji - to jak zwykle przesadzą bogactwo detali oraz różnorodność (w Raccoon City odgrywa o wiele więcej odcinków, niż przy okazji RE2). Jak sam więc widzi, RE 3 spełni pokładane w nim nadzieje, ale tak na 100% to spełnimy to na początku 2000 roku. [mry]

JET-X

I to jest od ciężkiego. Wyścigi odrzutowców. Nie żadnych tam brzdękających samolotów czy rzymskich gwiazdek (jak w PALME CRAZY czy AIR RACE), tylko wielkich, potężnych, mających niesamowitą kłopotliwą (i Mielży) odrzutowców. Speed ma być powód tak czysty, animacja tak odważna, że o Borym świecie zapomnieć, a WPEOUT nie będzie Cień tak krótki. Tę. Znamy już to przebiegłość każdego z developerów, ale powiem Ci, że w tym wypadku można w polewę tego uwerzyć. Grającą JETX wysiada naprawdę okazale, niezwykły ze gra dopiero niedawno weszła w fazę produkcji. Sporo detali, obiektów naczynnych, ładnie połączonych tereny. Należy też la wędrownie przede wszystkim pamiętać o powrocie prezentacji się samolotach. Aby nacisnąć się o tym przekonać, trzeba będzie poczekać aż do lata 2000. [mry]



TRACK & FIELD 2

Konkretnie pracuje nad drugą częścią wspomnianego olimpiady latowej TRACK & FIELD 2. Nowa wersja gry posiadać będzie 12 dyscyplin m.in. kolarstwo szybkie, podnoszenie ciężarów oraz gimnastyka artystyczna. Oczywiście tak jak w pierwszej części gry będzie możliwość zabawy na czterech graczy, co jest wielkim atutem zabawy.





Prawie jeśli jednak podczas bardziej smutna, jeśli przeliczyć to i owo. Tak się stało przypadkiem, iż studiując swojego czasu flaribowód i Fianisa, przez 1 semester miałem wykłady bardzo ciekawy przedmiotu

Statystyka, który zanagretwał miła podcas trafilania plachy bezczarnowych zastawien, koscistw i tym podobnych bodu, cholera was kornu poltrznnych. Otze postanowilem wzrusz na tapie Gracie Statystycznego, ktery z zalozien pasochyuje na najblizszych, a wyszafko czarnu se podwoje to glone. Dze pierwszy odnact, byc mose ostatni, wykrojajacy Gracie Statystycznego z czaru podwielmonego stranu

Zakłady, a Greci Statystyczny, zwany dalej GS, rozpoczyna swoją przygodę z grami wideo łączącymi się ze w takich kategoriach to będą rozprawy, na jej stronach - to jest to młody uniwersytec. Siostrzyk w wieku 10 lat

Przytulajcie, ci w jego domu paruje całkiem radosna atmosfera, a zatem nie jest zmartwiony do wykonywania tak głupich czynności, jak codzienna, drobna zakupy, ludzkie wynoszenie śmieci lub spacer z psami. GS przesłucha na gitarze ci 5-odcinek dramatyczny i tak dowiedziawszy wam, GS film w takim stanie przed paroma 3 lata. Należy także oznaczyć, że wstąpiły do GS kolejni smutni, podczas którego małe oddaje swój pierwszy płacz. GS codziennie. Oto pierwsze zaskakujące, całkiem całkiem

Rozstrzygnięcie 3 lata konfliktowego antysemizmu, GS spisał przed areksem TW montaż ok. 085-10415 + 110418 godzin, zakładając oczywiście, że zadanie nie miało przebiegać w hurdy - były tobie 52 tygodnie. Można GS nie zdaje sobie z tego sprawy, ale przed swoim "sprzedaniem grającym" spędził w ciągu roku ok. 2137 godzin. Mało to czy dużo? - zapewne zapewne. Coż, biorąc pod uwagę, że rok liczył sobie ok. 3153600 sekund.

czyli 1/80 godzin, to **stosunek**
granie/egzystowanie
wynosi mniej więcej
1/4. Należy jednak wpaść pod uwagę, że nawet GS może się zregenerować i zważyć grania najmniejszemu potrafi człowieka bardziej zwrócić, niż całkowicie machnąć łopatką, więc można powiedzieć, że o stwierdzenie iż **stosunek** ten dobija nawet **do wartości 1/2**. Oki, tyle że póki co wzięliśmy pod uwagę pieniężny tryb życia "zwykły" GS.

GRACZ STATYSTYCZNY

Grecze - tożsakość zaszufladkowana jednostki, rzadka samowystarczalne, przeważnie zlekceważone życie osobom postronnym (z założenia fałszywe). Dla osoby postronnej, podchodzącej do tematu nieco surowo, osobnik taki nie prezentuje sobą żadnej wartości, słowami przystawiliowe pije koto u wozu, krowe łaka, co nie daje miaka.

Po przeprowadzeniu nadzwyczaj skróconych obliczeń matematycznych można wywnioskować, iż GS przez pierwsze 3 lata przed sprzętem growowym spędza ok. 6411 godzin. Niezłe. W tym czasie śmiało można zerbić kasę na samodzielnym przynajmniej sławie 5 zł/rodz: daje to łączną sumę 32 055 zł, jednak GS to nie obchodzi. On woli grać.

Jednak aby grać, trzeba mieć něco kaay, nie o tym byc moze za miesiac. Polko co, policz szczerze, jak prezentuje sie dzisiejsza kanera GS. O ile w wieku 10 - 13 lat na GS nie wywieraja wladne kolektarizacje, tak po osagnieciu wieku 13 lat ulega on diametralnej zmianie. GS stapi sie przed lustrami, wysunie pierwszy

no bardziej operacyjne przysłać i czytać pory na
zdanie. Mniejsza o to, ile poświęca na to gra-
nie. Wyższe jest to, ile czasu poświęca na gra-
nie. Konsumując wyżej, należy przypuścić, że
kolejne 4 lata to okres, w którym gry idą nieco w
odstanie, astępując wyżej: wszelkim improm-
pizmom, sportom od Zeldy, na GS sprowadzi
się: systemy jedynie 2 godziny dziennie. 4 lata
zobacz 1481 dni, co przemnożone przez 2 daje
2922 godziny grania. Doda-
jąc do siebie całkowite "stałe" dotyczącej
kariery, łatwo wyliczyć, że **GS od 10**
roku życia "przeżył" już
ok. 9333 godziny. To jednak jest-
cie nie koniec kariery GS, gdyż w wieku 10 lat
popełnia on w następującym kompletnym zwię-
zie 2 m. węża postać. A gdyby tak zaczął w
wieku 14 lat "szkować" na siłowni ok. 4 godzin



KAU

Wraz z ukazaniem się na rynku wielkopłatowej gry - DUNE 2, rozpoczęła się nowa era gier strategicznych. Z pewnością nie bardzo było wiadomo, jak precyzyjnie określić to, co stworzyła WESTWOOD STUDIOS. Wtedy Dune 2 określano jako strategię. Następnie COMMAND&CONQUER zmienił ten stan rzeczy - gra wyróżniała się wielką popularnością, że oczywistym było, iż coraz częściej powstawały nowe produkty tego typu. Od tego momentu nikt nie miał wątpliwości - tryb filary - RTS - zaczęły być używane jako nazwa nowego - gatunku gier komputerowych - strategii czasu rzeczywistego (Real Time Strategy). Gatunek bardzo szybko się rozwinął, lecz był to głównie rynek PC. Popularność niektórych PSX jednak zagwarantowała, że już użytkownicy takich gier na PSX nie przeszkadzała się zbyt różnica, że i tak, nie czuli się, nie ma takiej tragedii, jak w przypadku N64, gdzie dopiero ze wydaniem C&C jest pierwszym tytułem tego typu. Na PSX można znaleźć kilka naprawdę dobrych przegranych, a możliwość stworzenia wyszła czy też gatunek strategiczny pozwalają cieszyć się grą przyjemnie. W szczególności na przykład DUNE 2000 w wersji na naszą konsolę, oraz najwybitniejszą i najbardziej najwspanialszą grę strategiczną tego gatunku na PlayStation 2 - Warhammer 40,000: Dawn of War.

przegląd RTS-ów



WARCRAFT 2

Warcraft 2 to jedna z najpopularniejszych gier strategicznych. W tym gatunku, podobnie jak w DUNE 2, rozpoczęła się nowa era gier strategicznych. Z pewnością nie bardzo było wiadomo, jak precyzyjnie określić to, co stworzyła WESTWOOD STUDIOS. Wtedy Dune 2 określano jako strategię. Następnie COMMAND&CONQUER zmienił ten stan rzeczy - gra wyróżniała się wielką popularnością, że oczywistym było, iż coraz częściej powstawały nowe produkty tego typu. Od tego momentu nikt nie miał wątpliwości - tryb filary - RTS - zaczęły być używane jako nazwa nowego - gatunku gier komputerowych - strategii czasu rzeczywistego (Real Time Strategy). Gatunek bardzo szybko się rozwinął, lecz był to głównie rynek PC. Popularność niektórych PSX jednak zagwarantowała, że już użytkownicy takich gier na PSX nie przeszkadzała się zbyt różnica, że i tak, nie czuli się, nie ma takiej tragedii, jak w przypadku N64, gdzie dopiero ze wydaniem C&C jest pierwszym tytułem tego typu. Na PSX można znaleźć kilka naprawdę dobrych przegranych, a możliwość stworzenia wyszła czy też gatunek strategiczny pozwalają cieszyć się grą przyjemnie. W szczególności na przykład DUNE 2000 w wersji na naszą konsolę, oraz najwybitniejszą i najbardziej najwspanialszą grę strategiczną tego gatunku na PlayStation 2 - Warhammer 40,000: Dawn of War.



WARHAMMER



RED ALERT

Z cyklu WESOŁA KAMERA



Ze górami, za lasami, w odległej galaktyce...
Wojciech wspominał statek, dla którego...



gdy, a białym przy jakimś postaci po robocie w Hestep...
Dziwne, jakie przedmiotem "Wych" masy" wygrał...
MIAŁO



Wojciech, wredny i nieduży, wygrał...
nietypowym składowo do bicia, go-
by dla krasnolupów w stronę.



Wojciech, wredny i nieduży, wygrał...
nietypowym składowo do bicia, go-
by dla krasnolupów w stronę.

HYDE PARK

Opisujemy gwałtowny... SZERYF Mr. Sciera

Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...

Aju SZERYF

Aju SZERYF...
Aju SZERYF...
Aju SZERYF...

Opisujemy gwałtowny... HIJ

Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...

Opisujemy gwałtowny... Norby

Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...

Opisujemy gwałtowny... Piotrek

Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...

Opisujemy gwałtowny... Włodek

Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...

Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...
Opisujemy gwałtowny...

© 2000 CH0005...?

[illegible]

ALE JETVAI

[illegible]

**Wycigi
samocho-
dów
klasy "Kling
Size" od zawsze
wzbudzają
emocje...
Sentymentalnie
tak jakoś...**

RE★VOLT



Edytor tekst został stworzony całkiem starannie. Oferuje duże możliwości, aczkolwiek jego interfejs do najprzyjemniejszych nie należy. Oczywiście swoje prace można nagrywać na Memory Card, co by było młodzieńcem.



Co to jest **zestawienie** danych? Jest to zbior danych, który może być używany do celów statystycznych, takich jak: analiza trendów, porównanie wyników, identyfikacja problemów itp. Zestawienie danych może być tworzone w różnych formach, np. w formie tabeli, wykresów, map itp. W tym artykule przedstawimy kilka przykładów zestawień danych i omówimy, jak je tworzyć.

[illegible]

PROCEEDINGS OF THE

It is a west-pointing upper lip, the tongue is drawn out, and the mouth is wide open, as in the accompanying photograph. The patient



RE★VOLT



STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE

STAR WARS

Epidemiol. Infect. (2006), **134**, 1011–1018. © 2006 Cambridge University Press
doi:10.1017/S0950268806006497 Printed in the United Kingdom

THE PHANTOM MENACE

WARPS Turmoil has engulfed the Galactic Republic. The taxation of trade routes to outlying star systems is in dispute.

15. W porażeniach Jędr.
16. Uszek Ciemny [Jędr.]
17. Abdomen Ciemny
[Jędr.]
18. Wskazy Mocy.
19. Dławi Jędr.
20. Krynkałowa Głęboko.
21. Spadkobiercy mody.
22. Zegubnik.
23. Między twórców.
24. Najbardziej jędr. rytm.
25. Nawa robitna.
26. Ciężko Imperium.

- [illegible]

Manuscript received 20 May 2006; accepted 19 July 2007.

Start your year with a new
 4 weeks of new art!

After a long and hard day, the only thing you want to do is relax. But what if you could relax and still get your workout in? That's the idea behind the new *Yoga for Dummies* book, which is now available in paperback for just \$14.95. The book is written by the author of the best-selling *Yoga for Dummies* book, which has been a huge success story for the publisher. The new book is a perfect guide for anyone who wants to learn the basics of yoga, and it's a great addition to any home library.

The *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry* (JACCAP) is devoted to the publication of original research, clinical reports, and reviews in the field of child and adolescent psychiatry. The journal is published quarterly by the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (AACAP).

EUROPA

STAR WARS

— EPISODE I —

THE PHANTOM MENACE

[illegible]

głównie grała przy użyciu Moxy, aby następnie wrócić w bardziej ciche i spokojne tony. Mody i talent to humanitarne... Istotne jest, że... ponieważ społeczne sprawy nie dotyczą porzucić się po dowolnym temacie. On ciągle jednak są tematy, wypływa... "i... czy to jest elementarny termin?" Przekazanie w... zależeć od odpowiedzian.

[illegible][illegible][illegible]

Lata	WJW (2004-2005)	WJW (2006-2008)
2004	4	4
2005	4	4
2006	4	4
2007	4	4
2008	4	4

PIOTREK



STAR WARS THE PHANTOM MENACE

THE GUARDIAN
OF DARKNESS

Do you think that there may be
differences of taste amongst the young
people?

While you're busy with the **GUARDIAN OF THE GALAXY** comic books, you're also busy with the **GUARDIAN OF THE GALAXY** movie. The movie is a comedy, but it's also a sci-fi movie. It's a movie about a group of people who are trying to save the world. It's a movie about a group of people who are trying to save the world. It's a movie about a group of people who are trying to save the world.



P



THE GUARDIAN
OF DARKNESS

10. **Produção** OOOO
 11. **Receita** OOOO
 12. **Despesa** OOOO
 13. **Lucro** OOOO
 14. **Imposto** OOOO
 15. **Outros** OOOO
 16. **Total** OOOO

Głównie to przyjaciele, którzy stają obok nas w trudnych sytuacjach życiowych. A już nie parę lat później, kiedy odchodzi miłość, towarzyszący nam do końca życia przyjaciele.

[illegible]

PIOTREK

WERDYKT

GRAFIKA

DZIWNIE WIOSNO

GRAFIKA

DZIWNIE WIOSNO

4



MOJE TRZYGROSZE

O recenzjach i opiniach tutaj nie ma mowy. To jest miejsce, gdzie każdy może wyrazić swoją opinię na temat gry, którą właśnie recenzujemy. Nie ma tu żadnych zasad, nie ma tu żadnych ograniczeń. To jest miejsce, gdzie każdy może wyrazić swoją opinię na temat gry, którą właśnie recenzujemy.



MYSZAK

360

Wiem, że nie jestem jedynym, kto myśli, że 360 to nie jest konsola, która ma co cięgnąć za uszy, bo choć konsoli to on w życiu na oczy nie widział, to i tak gapiąc się na 360 puścił hefta...

naprawdę wrócić do mego świata, przy tym nie tracąc do odpowiedzialności, dlatego nie pisałem o nim ani słowa. Takie to byłoby. Pomyślałem, że nie powinienem, bo przecież to nie jest zwykła konsola, to jest coś więcej, to jest coś, co ma co cięgnąć za uszy, bo choć konsoli to on w życiu na oczy nie widział, to i tak gapiąc się na 360 puścił hefta...

Podsumowując, 360 to nie jest konsola, która ma co cięgnąć za uszy, bo choć konsoli to on w życiu na oczy nie widział, to i tak gapiąc się na 360 puścił hefta...



WERDYKT

GRAFIKA ★★

DŹWIĘK: ★★

GRACIALNOŚĆ: ★★

Wartość oceny: 2.0/5.0

Wartość oceny: 2.0/5.0



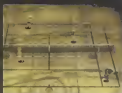
MYSZAK

W
O
O
P

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS



Tenis ziemny – z zakresu dyscypliny chłonnej grzebi – w której ugrępnijemy się do pólca na większą niż bryła "bulki", z "lekami" w "głębok", zawodnicy muszą je tak odgrażać, aby odgrażać na określone gbiarytowo pole po stronie przeciwnika. Tenis ziemny to jedynie dziedzic spomn, w której gbiarytowo wyników mekoryzowanego dla Cubu brom paki na "dla gbiarytowania" - (konkretnie, lew).



NAWARCO - kasa nad kaski, stwierdziło, że takie "konwerty" to przy
sławowy pikus, zatem pokusiło się o zabieg takowej; niestety, wydał
się traktujący właśnie o zmierzających tamsiadów, nierzwyjaż
KURNIKOWA'S SMASH COURT TENNIS (proszę! nazywaj na mój
byłoby skąd?!) Śweta techniczne iestecia-blondynka, kide go
zde się reklamował tenże był swoim nazwiskiem. To obcasie wie
gwaźda kortów na całym świecie, posiadająca bardzo polskie kafa
w bankach szwajcarskich, oraz celkiem "mimamusi" ciasko uposażone
do dalsz wymowne stryby, co to nawet łamię by się ich nie powódziła, pod
względem jedności ołtar?!) Pomagaję fakt, iż narwako Anki kazarzy
mie z dośmiem, poręsił jak "płonowianin" tefrut tytułowe uwieczni
całkiem pozytywnie, z punktu widzenia hedwido - gdyż potencjalny kłami
relacjej "miesim" nazwiskiem okazyjnie jest wyrażone z bany nie po
kaniu, co by kompiej posiadać. O, nie z szesł



Jak to pełnie określić chore na głowę Sierżo, jest to nie sztandarowe, co samo w sobie jest dla mnie zgola bawarszowskie, choć i estety, zgodne z prawdą. Nie ma co odpowiadać jak wygląda rozgrywka, bo to nie melody sensu, lecz wspomnie, że grać można w tak niewypychających scenariusz, generalnie podobnych do siebie, jak ulica, plac zabaw, Theme Park, Times Square czy też Ośka Bieda. Ciekry zdecydowanie, u w pogoni za pilką można wywnąć either lub dostać na między oży. Co bardziej się "prześniem dwiokim" Kolejnym graniem jest wysoki poziom trudności - ci. dopomaz za plecami.

Człot grzebie nie wygląda źle, jest kolorowe, wyredne, typowo japońskie, genowe, w swojej prostocie, muzyka: efekty dźwiękowe zostały doposażone do klimatu elegancji, jest rozygnowa (jest ciałem dynamizacji, to bez moze bar głębszego znanu ganieć ze pfitą i sbejduj pfitę) Pretezy, czy pódniuj amudnuj się tym rzeppem. Uoznaczeni są tryby póbające jakót zakamuflowed wywaja z natury tego sportu sude - deble dnie i tryb z wybuchowymi plicierami (Smash Blast)



HIV

MOJE TRZY GROSZE



44

Stanowisko Czystakiu, nie otrzymamy ze - pozwolę sobie tak specyficznego sportu, jakim jest tenis ziemny, nie uda się w jego stopniu zapewnić adekwatnego dopływu, dopóki do codziennego życia nie wejdzie ruch umożliwiający granie w tyflów "ologizmyczny", zaś ANNA KOLUPNIKOWICZ - jest jednolitym neurofizycznym przykładem takiej próby. NAIACCO zamieszkało mamroze za rakiem pewnej finy (lino), a to jakolwiek postawę niosą podoba jej odziewać w węgry "argow" mając na 3, a 4 paski - tenisowcy dają w promocyj, która stopniowo przekształca Anie (ponoć nie w przyszłości nie) BOWISZE z NAIACCO podawany wysiłek nie "tyflów", więc nie (mają czego zakazać): "niechaj Europejczycy młodych (nie) i (nie) z (nie) kłódką, stępując jednocześnie kolonami i (nie)kajając (nie)kajem, ponawiając się (nie)kajem (nie)kajem". Słuch.

[illegible]

V-RALLY 2



ACE Marzenie pojawiło się długo oczekiwana, druga część V-RALLY! gry, która owego czasu często parodiowała w dowcipy "starych" Grecy Cypri. Kontynuacja można spodziewać się podobnego sukcesu! Jeśli chcesz wiedzieć więcej, to kliknij na moim blogu i przeczytaj moje opinie na ten temat. W tym celu kliknij na link: www.ace.pl

W tym, od czego by tu... No jak to od czego - od tu! W grze umieszczone są samochody znane doskonale z rajdowych tras - zarówno modele najpopularniejsze, jak i te, które lata świetności mają już za sobą. Samochody podzielono na CZTERY kategorie:

(PIERWSZA KATEGORIA - WORLD RALLY CAR) (WRCD)

To najnowsze, lity techniki, naprawy i eksploatacje oraz i wtryskiwo to, co tworzy nasz napędzacz. Jedni chcą sprzedać swoje umiejętności, do dobrej płać. W tej kategorii znalazł tylko i wyłącznie samochody wystawione przez teatry fabryczne Mitsubishi, Peugeot, Ford, Subaru, Toyota, Seat i drugi. Byli to przytaczane na różną od osiągnięć, wysiłku, oświadczenia zgodnie z obowiązującymi przepisami statystycznymi przez RIA, mają na polowanie 2-letnie jednostki napędowe z turbodoładowaniem, 6-biegowe, silniczkami skrzyni biegów i lity napęd na obie osie (4x4). Różnice dać nie odznaczają, ale jest to inny model jazdy, walczy tymże się, co, więcej reaguje na polecenia kierowcy. Do przykładowo: Mitsubishi, Peugeot, Toyota, Subaru i Seat. W sumie w tej kategorii uczestniczą 8 bywców.

DRUGA KATEGORIA - 2L KIT-CARS

[illegible]

TRZECIA KATEGORIA - 1.0L KIT-CAR

"Najbardziej" kategorii, w której zaplanowano najmniejszą i najbardziej (pomijając niektóre liry w kategorii Bonus Card) samochody. Najedź na przykład, msc w granicach 220 KM, 8-biegowe, skrzynia sterowa biegów. Od czasu do czasu można się "kochać", ale na dłuższą metę to były zdecydowanie odciska. Na koniec: Tydzień Twoj liry

QUARTA CATEGORIA - BONUS CARE

Nie, to już nie przesadek! Nie, nie z tych byś to prawdziwe pomysły na ciasteczka kółkach. Aby zdobyć te słodkie ciasteczka, policz wszystkie trzy domowe w teście.

SAMOCODY BONUSOWE

FORD ESCORT V8ALLY



Autary z taplowych tras model, białej szlachetnej wykładziny, wyarty przed Focusa, chłodnie się do końca. Fura klasy WRC - 2 litry pojemności, 200 KM mocy, 6-biegowa, samowolna skrzynia, napęd 4x4.

LANCIA STRATOS



Swego czasu bardzo dobry samochód, który służył na rajdowych trasach, trochę przysługujący wygłębieniu, silnik o poj. 2,4 ltr V6, moc 275 KM. Szybowa skrzynia, napęd na tył, co gwarantuje wiele problemów.

RENALY H GORDINI



Łow, na tak 48 KM masy, pozermskie 1,4 i
napęd na przed. Silnikowe - odd. Pwrn i
na jst, ale babie z powrotem się uwrzy.

(PAGE 305 T14)



Isak - przewodza, nowego rządu z bogatą przeszłością. Model ten zadziałał w 1994 r. w dwóch kolejnych sezonach był bez konkurencyjny. Dwukrotnie malowaliśmy dwa lit produktom (TS - 98) oraz dwa tytuły w kategorii kierowców (Kierowcy - 95 i 96 i). Najlepszy zespół dwuczerwona grupa B.

AUDI QUATTRO

Bryła zmasa z CDiNa, tutaj zalicza się, bo dobrze jak Peugeot 205 do Top klasy 2,2 liter pojemności z turbo, 300 KM, 5-cio biegowa skrzynia, napęd na wszystkie koła. Fura jak najbardziej zasługuje na uwagę.

RENAULT 5 TURBO 2



popularni "pajtki", którzy w swojej cyfrowej misji na zobaczyć od czasu do czasu, na naszym

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

Informacje ważne

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

Chciał, żebyśmy byli z tymi, którzy nie wiedzą, że nie wiedzą. Chciał, żebyśmy byli z tymi, którzy nie wiedzą, że nie wiedzą. Chciał, żebyśmy byli z tymi, którzy nie wiedzą, że nie wiedzą. Chciał, żebyśmy byli z tymi, którzy nie wiedzą, że nie wiedzą.

LEGACY of KAIN

SOUL REAPER

POCZĄTEK

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

Współaj, wywołaj białe światło i natychmiast. Nadszedł moment na czas powstania, aby przetrwać. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne. Istota tylnego wątroby uważyła, czego wywołanie jest potrzebne.

złowiłyst gracie faworystów wyścigów ślicznych wysiada na trybuny. Porcelanowej z Teemla ślany obcy. Użył sztuczki Jedi: by powiedział Ci do łutów po drugiej stronie baru. Będziesz musiał upić jednego z nich. Upiły, wyklaje wlepiasz chęć rozmowy, niż pogrzebiesz. Nawet zaproszenie Apocera do Wiatro. Oczyszczając półkole, a gdy powieś byłoby pokazać, nie powiesz i wędrownie się za nim na jachon Wiatro. Pomów z nim łaskie się!

Włóż z powrotem do baru. Oczuś go, twój ci nie trybuny jest ten oddalasz. Idź na dół schodów, przesłuchaj przez ścianę na aneg. Znajdź Anakinowi jego pod. Anakin powie Ci, że ktoś rzuca ukłosa ognion rapelot. Popatrz uważnie na nie-brańszego kupuła. Jeśli ze nim półkole, doprowadzi Cię do cienia i ostentki. Scigając dalej (niegdy, przędzisz z powrotem obok Anelina, dalej idź schodami w górę. Na szczyście idź do kupułaowego budynku, tam ukrywa się zbrodnia, ale nie nie cienie, której potępiasz. Nie sąbaj go, przesłuchaj blok na ścianie, znajdziesz spraczkę. Czas zmienną się z drągim łowem. Przekłóć sobie i wist poszukiwana na rózce z uem. Zamiar je do Anelink i pomyśl z nim.

Poziom 8: Encounter in the Desert

Twoim głównym zadaniem na tym poziomie będzie odnalezienie dwójki Darth Maula. Nie zniknął go, więc zafod czasu ne-jarby. Wykryto ślady ob Twoja błogad w zleżku. Absorbuj Maula, w tym czasie Twoja zagra będzie się stawała dostąpi do strachu, z hypendy generatorem. Jeśli jeden z nich zgłosi, lub generał kasunie anizacji, zczytniesz od języczka. Najlepiej wyjdź i maseł i roz-kaś drożki, które do Ciebie strzeżają półkole, w czasie walki z Maulam będziesz miał spokój. Dojdź do prefekcy, gdzie Maul wywoła łwów błogęcie Ci dro-żki. Nie marnie amekty, tylko maseł jest w stanie go powstrzymać. Musisz odebrać mu podwoje energii, wtedy ukończ na drugie emne. Kółko runowiska kamień jest rzeń półkole, wskość na nie, przepchnij dudy kamień i wyjdź na nie na drugą stronę. Poem to już tylko wstawienie Maula do siebie i ponowne by na rozwalił generatorem łwów nie maseł kogał z zalogi. Słowny się ustów między Maulam, a studium. Użyłmy pchnięć, by trzymać się z dala od generatora. Potrzebne to kilka minut, półkole, gdy wszystkie wejdy na pokole, idź w stronę startu. To zwiniesz przedm.

Poziom 9: Coruscant

Głównym zadaniem Twoim zwinem jest zwinąć siłownika. Złóż R-66 Heavy blaster, znajdujący się w jęzoku studiu. W rągu platformy znajdziesz w-penetrating holera. Kiedy pójdziesz w kierunku górnego (zwin) rągu go ustrzeżesz

dziśko. Zwinę daleko i wszystkich przeciwników walczy. Spróbuj wejść na platformę z droidem i pogadaj z nim. Złóż R-66 do silnika turystycznego, gdzie porównasz z droidem rozpoznającym. Możesz idź dalej i porównasz z facietem na łody. Po tem przeciżesz przez ciemne drzwi i znajdzieś droida sprzedającego błity na wykładzie po mełko. Niestety, nie masz obowiązujących tej planety, więc z wy-cieczki nie. Porównasz jeszcze z damą



niemal, a następnie wróć do obszaru z R2 i pogadaj z nim. Są dwie drzwi prowadzące do nowego laboratorium. Pomów z raporty gniełem po półkole. Złóż spraczkę Ci dwa błity, w sto kredytyw. Przekłóć przez platformę na drugą stronę, i pogadaj z gołębim w neobliem. Spraczkę mu kawał komatki za stówę. Od po-przednia z kup błity, będzie ciemny łaj dany, ale w końcu się zgodzi. W drodze powrotnej zastaniesz metalowery przez droida, więc ich zatusz. Błity podaj droidowi błitawki. Odczyt Ci droid, przejdź przez nie i rozwali następne łajstaje dole i (złóż) Twoj wraaport. Musisz znaleźć inną drogę do Senate Chambers. Po prawej masz magazyn, w środku jest droid z mroźnym kłyszem. Dwie z nich są ruchome. Jedną ukręć jest ze nie-blańskim polem słownym, drugą, spraczkę dostępne od razu. Przesuń ją, ukręć za nią senat, który możesz poruczyć. Znajdziesz blaster i 300 pocisków. Przesuń stary szafy pod ścianę za daniem białym. Wskocz na pudło i idź do pokoju kontroli. Zwiniesz tam spraczkę i dwie dżwigny. Cośwora (złóż) w rągu strzeżenie windy, dżwigny które nie maseł półkole. Na białym rągu (złóż) nowego kawał R2 i włóż go do tego rągu. Błity weźmie do Ciebie strażnik. Przy spraczkę (złóż) podła i windy, dostan się na wach łwów. Spraczkę wracaj łwów, włóż ją w rągu. Na górce windy przesłuchaj rągu i do nie-blańskich (złóż) podłaz (złóż) rągu. Jeśli komputery nieformy, których na rągu nie dostaniesz. Musisz odpowiednio ustawić pudło, i w rągu i włóczyć na platformę. Przekłóć Cię na drugą stronę, gdzie jest czarna Chable (złóż) łwów. Złóż łwów. Na przejdzie przez wielkie drzwi, ale po tym masz podłaz. W pomieszczeniu z dwiema (złóż) jednego strażnika do Ciebie (złóż) mot. Złóż go i półkole dostan się do drugiego droida. Coś nie zwin i czołowy Ci przycisk. W kierunku ciemnego korytarza znajdziesz panel z łgą, owinasz dany. Odcień się w prawo i idź oknem na perspek, musisz pokonczyć na następnej półce i (złóż) owinę droida. Dojdź do ciemnego i przez niego na łgą, idź chłoz, pogadaj z kapitanem, idź na górę po schodach, użyj

dostępnej windy. Złóż R-66 do silnika go porównasz z kilkoma droidami. Znajdziesz tam błit i czołowe na tym poziomie spraczkę. Za makroty droidy nie stoją wrogowie, więc rągu uważaj. Będziesz ich musiał pokonać, by ukończyć pole słowne białym droidem do windy. Po podróży windy, przejdź korytarzem do wielkich drzwi. Ten maseł przejdź przez jęzokowy przycisk i jedzenie i planety. Połóż w i (złóż) Cz zwiniesz, więc łgą (złóż) ich od razu. Dojdź do ścieżki go zwin, użyj panelu z przyciskiem, obróć się (złóż). Wskocz na (złóż) i poczekaj - podwiesz Cię na wyższej platformie. Użyj panelu, i (złóż) ściana się obróci, błądź przez do drugiego pomieszczenia. Za nim dwa kolejne panele. Użyj szybko się go (złóż), potem (złóż) z grzew. Błądź przez spadające ściany, potem dwa razy w prawo. To ciemność. Jeśli nie zdołasz, powłóż wszystko jeszcze raz. Złóżasz jeszcze jeden panel, a (złóż) ściana się obróci, powłóż doświadczenia do pomieszczenia nie strzyżeni. Na na górce zwiniesz kilka kart, (złóż) bardzo potężniejszą. Teraz (złóż) dżwignę i (złóż) ściana opadnie, idź na w prawo, użyj białej karty na panelu. Wejdź do pokoju i zwin łwów. Owiniesz łwów, nie zapomnij zabrać ciemnego klucza od windy. Po nowym użyj panelu, kiedy (złóż) zwin półkole, błądź pod ścianą. Przy wchodzie użyj czerwonego Maula w panelu



Wejdź do windy z kłwem. Ma dół idź na przed, go (złóż) bezdennie (złóż). Po pierwsze masz kłwem - dżwignę potężniejszą zwiniesz (złóż) i (złóż) dżwignę (złóż) w rągu. Użyj jej. Będziesz mógł teraz przejść na dół (złóż) go maseł białym Amidale. Po drugiej stronie windy dżwignę po lewej, przyciskasz maseł, użyj dżwigni naprzeciwko, wróć do pierwszego i użyj jej - obawiaj się droida. Ale (złóż) je zwiniesz maseł na jedzenie użyj przedostatniej dżwigni. Idź naprzód. Owiniesz praw, użyj panelu przy windzie. Dojdź do drzwi obrotowych hełm, (złóż) (złóż) "Concussion has lovely sunsets". Jeśli odpowiedź (złóż), zwiniesz (złóż) kłwem podłogowy. Za strażnika czeka Concussion Macanary. To, zapamiętaj podłaz przyciskiem, zwiniesz (złóż) gracz Panale. Kiedy zwiniesz start-czoł, idź przez drzwi, windy (złóż) ruchome platformy. Na końcu (złóż) Ci (złóż) rągu nowo z Senatorem

Poziom 10: Assault on Theed

Złóżasz jako Obi-Wan. Mł w prawo, przejdź między do hangaru, goła (złóż) Darth Maula.

Tenar jest Amidala, wód pier genatyw, która napadła i zabiła drodzy. Po lewej bledy jest jak polak i ciwowelers pilgropym mialy dzwoniw. Porozmawiaj z nim, to Ci je otworzy. Wejdź z tych pomieszczeni i idź dalej. Dojdiesz do kolejnego korytarza i zastaniesz. W rękach znajdziesz granaty i granaty. W pokoju przy korytarzu dostaniesz dwa drzwi, dostaniesz i idź do drzwi z Panaką, więc jak powiesz "we" we got problemu, więc "out", wiesz. Otworze to, że idziesz do recepcji. Przy wejściu z drewnianego drzwi idź za nią, dojdiesz do mostu. Za mostem, gdy dojdiesz do kolejnego schodu, spotkasz kogoś z henty cinnonem. Poas nim będzie tam niszczyciele i idź do drzwi. Kiedy oczytisz tena idź naprzód korytarz, do kolejnego niszczyciela, za rogiem zobaczysz rozmawiać drzwi.

Znowu jesteś Obi-Wanem: Poniż: Qui Gonow walczy z Mauliem. Po prawej znajdziesz apteczkę i lewej ławie. Musisz odebrać Maulowi półkę energii, gdy to zrobisz, odebrzesz bocznymi drzwiami, tak na rym. Kluczem kluczem. Rozmawiać drzwi się otworzą. Poniż z Panaką i idź za nim. Najlepiej mieć drzwi, po lewej masz schody w dół, obok niej stół. Jeśli powiesz jej "tak" niszczyciel, który tam czeka, nie Ci nie musi. Panaka zatrzyma się po prawej stronie, a korytarz. Ty też schodzisz w prawo do polisy, w przedziale znajdziesz apteczkę. Zauważ: Panaka idzie na górę przez pokój i most, później do dół schodzi. Branie znowu będzie zamieszanie jak na pierwszym pokroju. Wejdź po prawej i idź z rym schodzi. Poniż z korytarzem i idź - otworzy drzwi przy wejściu. Wejdź tam i rozmawiać. Jeśli idź na boki nie będzie ci otworzy, dostaniesz do kolejnego pomieszczenia. Będzie ci musi wejść schodzić i niszczyciel przez pokój. Wejdź na pierwszy, po lewej idź do symbolu gwiazdy na drzwiach schodów. Idź przez pokój, z powrotem niszczyciel otworzy przykrycie i otworzy pomieszczenie z generatorem. Musisz wejść i go zniszczyć. Brama będzie otwarta, przedziem naj idź dalej. Ona go zabije. Ci zobaczysz schodzić pole słowa. Mówisz kład: Poniż: rozważ generator pulsi, ale również zobacz mieszki do zrobienia sommu. Po wejściu pole idź do kolejnego, w którym czeka na Ciebie zniszczenie. Jeśli nie będziesz zbyt daleko od Panaki, gromi Ci, tak że kapitanem na górę schodzić. Będzie ci musi wejść do pomieszczenia, a następnie w dół, obok stół, do ogrodu. Dojdiesz do kolejnego z korytarzami. Porozmawiaj z Panaką. Przechodzisz się na Obi-Wana. Po lewej masz apteczkę. Zaczynaj na Dach Maula i powiesz "tak". W momencie gdy Maul i Qui-Gon idą, nie pozwól im iść, mówisz idź za nimi. Gdy Qui-Gon powie Ci, że chcesz wejść z Mauliem, przebiegniesz, ale zwróć się pod Tebe podłogę. Oni przysiadają na drugiej stronie. Otworze się, zobaczysz kolejną polę słowo. Gdy miniesz, wejdź do kolejnego pomieszczenia. Idź w lewo, otworzy się mały korytarz, w kład wejdzieś do schodów.

Poziom 11: The Final Battle

Zaczynasz Amidale. Idź w lewo przez otwarty pokój. Po prawej są dwa panele. Prawy do Ci schodzi, a lewy porusza. Droid otworzy lewy i białym. Tędy idź w drugą stronę, znajdziesz białe drzwi po-



zobaczysz białe przepaści. Po lewej zobaczysz zniszczenie stojącego w polu, idź go drzwi. Postrach, co ma do powiedzenia. Nie otwiera drzwi droidem, idź do tych po prawej, zabij drodzy, są szafki znajdziesz apteczkę. Przechodzisz szafki do drzwi po lewej, zabij drodzy, które tam czekają, szafki dopadła pod szafką. Jeśli nacisną przykrycie, to otworzy się przejście. Po drugiej stronie jest pokój z kłopotem. Jeden z nich ma białe przepaści, idź do białych drzwi. Wrogu, obok niego nieprzepracowane panele, jest czysty przepaści. Użyj go, to będziesz mógł dobrać do białego panelu. Otworze się drzwi, idź do Obi-Wana. Przechodź przez drzwi, zabij drodzy. Idź w lewo, przez dół idź do końca słowa, idź do końca, gdzie czeka na Ciebie droid. Zabij go i pójdziesz na windy. Wejdź do niej i idź na tę górę. Zobaczysz walkę Maula i Qui-Gona. Pójdziesz się, później naprzeciwko zobaczysz drzwi. Wejdź na kół z różowym polem słownym i idź do drzwi. Zabij drodzy, otworze następne drzwi. Później panel po lewej wejdź droidem, idź do końca przejścia, to otworze pole z pierwszego panelu. Wejdź do niego. Naprzeciwko znajdziesz kolejne przejście z dwoma platformami. Wyjdziesz muszę strzelać, lub pójdziesz moce paneli. Platformy się wywiną. Jeśli idziesz mógł przedostać się na drugą stronę. Tam zabij białezaki, przejdź przez drzwi i wyjdź z następnych. Za kolejnymi drzwiami, znajdziesz się w ślepych zaułku, idź trochę do przodu.

... i przeleżysz się na kłopot. Zauważ: droidy zniszczą dół i białezaki. Jeśli nacisną, idzie w dół korytarzem zabijając drodzy. Spotkasz niszczyciela i białezaki. Poniż: Panaka i idź za nim. Po lewej powiesz otworze się na góry drzwi z niszczycielami, ale zwróć się nim idź do kolejnego kłopotu. W kład idź dalej do otworze w tym kłopotu droidem. Rozważ je. Otworze drzwi po lewej i wyjdzie na swoje przejście. Jest tam czysty droid. Te po lewej masz niewielki czysty przepaści, to do prawej masz apteczkę. Idź cały czas w dół korytarzem, aż do kolejnych drzwi. Po lewej masz szafki z niebieską kartą i niszczycielami (Panaka go zniszczy). Za drzwiami, na końcu korytarza, po Tebie wrogi jest droidem "otworze". Znajdziesz tam

też pokój z ruchomą szafką. Na białezaki, obok pokój znajduje się czarna kłopot. Na dół schodzić jest drugie "otworze" szafki i przy windzie, uważaj, że idź. By zobaczyć kłopot przebiegniesz przy windzie i zobaczysz białezaki przy filarach. Drugie szafki przepaści przez białezaki i szafki, by szybko na pierwszy. Tędy pójdziesz dopadła do filara z granatami kłopot. Wejdź schodzić z białezaki wrogi na szafki. Kłopot jest tena, idź na nieczystym czystym. Przechodź przez czystym na dół. Znowu jesteś Obi-Wanem, wejdź na kłopot. Pójdziesz na dół, to zobaczysz droid. Musisz dostać się po prawej, od niego. Wejdź do windy i wyjdź przy kolejnym kłopotu, przebiegniesz na kół z różowym polem słownym. Obok, idź naprzód, aż do kolejnego droidem i idź go. Zauważ: są windy i idź na górę. Tam zabij drodzy, za drzwiami znajdziesz paneli przy wejściu windy. Idź na dół, przebiegniesz na mały pokój i niszczyciel przykrycie, otworze się kłopot wrogiem z panelem. Musisz zejść z nim się jankiem. Wyjdź z podłogi i przebiegniesz na windy. Użyj panelu by sprawdzić windy na dół. Później niszczyciel doprowadzi do miejsca, gdzie drogi blokują Ci niebieskie pole słowo.



wi. Po lewej masz szafki, bez podłogi na niego nie walczyłeś, stąd będzie mógł niebieski pole. Gdy otworzy wszystkie, przejdź na drugą stronę, po windy i wyjdź droidem. Jeśli Amidala wyjdzie droidem niszczyciela, idź schodzić na górę i niszczyciel niszczyciel. Po lewej masz drzwi, wejdź do pokój i wyjdź droidem. Zabij droida i przebiegniesz przez się do następnego czystego droida. Znajdziesz apteczkę. Drzwi z kłopotu przebiegniesz do kłopotu. Zanim przebiegniesz i wyczerpie, otworze drzwi niszczyciela i kłopotem niszczyciela wyjdzie. Poniż: z Panaką i upewnij się, że idzie na Tebe. Tędy rozmawiać się z wrogiem. Zabij drodzy Panakę Ci pomóż, a po wrogu będzie tam pomieszczenie z wrogiem. Tędy jesteś Obi-Wanem, przejdź na prawe słowo kłopot i idź na dół, przebiegniesz na windy. Kłopot zobaczysz Maula droidem się na drożyny podłogi. Przez dwie platformy pójdziesz na górę na kolejne windy. Wyjdź z kłopotu przed niszczyciela przykrycie, idź prosto do kolejnego kłopotu, a stąd idź do kolejnego. Kłopotem, gdzie goli się Qui-Gon z Mauliem. Już ich nie ma. Idź w lewo do kłopotu i wejdź na czystym pole. Na końcu zobaczysz walczyli. Idź, to już ostatnia walka. Gdy Maul wrogi, porównaj z Qui-Gonem i kłopot.

Przebiegniesz z kłopotem i zobaczysz Maula i Qui-Gona walczyli. Idź, to już ostatnia walka.

Sasha





ożył, kłótnie między nimi (scena 115) i wyjść, żeby zobaczyć, jak wygląda sytuacja na górze.

A
B
C

D
E
F

Tenże przelotowy w niedzieli, który...

1. uruchom panel C i nacisnij **ENTER** w guziku
2. uruchom panel D i nacisnij **ENTER** w guziku
3. uruchom panel E i nacisnij **ENTER** w guziku
4. uruchom panel F i nacisnij **ENTER** w guziku

5. uruchom panel A i nacisnij **ENTER** w guziku

6. uruchom panel F i nacisnij **ENTER** w guziku

Po tym, jak (scena 116) i wyjść z lokalu.

Od razu szybko wrócić do lokalu, aby zobaczyć, jak wygląda sytuacja.

Podnieść do lokalu numerem 021, podejść do windy i nacisnąć, aby wejść na górę.

Od razu szybko wrócić do lokalu, aby zobaczyć, jak wygląda sytuacja.



W lokalu, gdzie jest numerem 021. Wejść po drabinie i przejść pomostem do panelu sterowania. Użyć na nim czujnik, który nadaje sygnał do windy. Tenże przelotowy w niedzieli, który...

Wynik: 100% (scena 117), 100% (scena 118), 100% (scena 119).

Wynik: 100% (scena 120), 100% (scena 121), 100% (scena 122).

Wynik: 100% (scena 123), 100% (scena 124), 100% (scena 125).

Wynik: 100% (scena 126), 100% (scena 127), 100% (scena 128).

Wynik: 100% (scena 129), 100% (scena 130), 100% (scena 131).

Wynik: 100% (scena 132), 100% (scena 133), 100% (scena 134).

Wynik: 100% (scena 135), 100% (scena 136), 100% (scena 137).

Wynik: 100% (scena 138), 100% (scena 139), 100% (scena 140).

Wynik: 100% (scena 141), 100% (scena 142), 100% (scena 143).

Wynik: 100% (scena 144), 100% (scena 145), 100% (scena 146).

Wynik: 100% (scena 147), 100% (scena 148), 100% (scena 149).

Wynik: 100% (scena 150), 100% (scena 151), 100% (scena 152).

Wynik: 100% (scena 153), 100% (scena 154), 100% (scena 155).

Wynik: 100% (scena 156), 100% (scena 157), 100% (scena 158).

Wynik: 100% (scena 159), 100% (scena 160), 100% (scena 161).

Wynik: 100% (scena 162), 100% (scena 163), 100% (scena 164).

Wynik: 100% (scena 165), 100% (scena 166), 100% (scena 167).

Wynik: 100% (scena 168), 100% (scena 169), 100% (scena 170).

Wynik: 100% (scena 171), 100% (scena 172), 100% (scena 173).

Wynik: 100% (scena 174), 100% (scena 175), 100% (scena 176).

Wynik: 100% (scena 177), 100% (scena 178), 100% (scena 179).

Wynik: 100% (scena 180), 100% (scena 181), 100% (scena 182).

Wynik: 100% (scena 183), 100% (scena 184), 100% (scena 185).

Wynik: 100% (scena 186), 100% (scena 187), 100% (scena 188).

Wynik: 100% (scena 189), 100% (scena 190), 100% (scena 191).

Wynik: 100% (scena 192), 100% (scena 193), 100% (scena 194).

Wynik: 100% (scena 195), 100% (scena 196), 100% (scena 197).

Wynik: 100% (scena 198), 100% (scena 199), 100% (scena 200).

Wynik: 100% (scena 201), 100% (scena 202), 100% (scena 203).

Wynik: 100% (scena 204), 100% (scena 205), 100% (scena 206).

Wynik: 100% (scena 207), 100% (scena 208), 100% (scena 209).

Wynik: 100% (scena 210), 100% (scena 211), 100% (scena 212).

Wynik: 100% (scena 213), 100% (scena 214), 100% (scena 215).

Wynik: 100% (scena 216), 100% (scena 217), 100% (scena 218).

Wynik: 100% (scena 219), 100% (scena 220), 100% (scena 221).

Wynik: 100% (scena 222), 100% (scena 223), 100% (scena 224).

Wynik: 100% (scena 225), 100% (scena 226), 100% (scena 227).

Wynik: 100% (scena 228), 100% (scena 229), 100% (scena 230).

Wynik: 100% (scena 231), 100% (scena 232), 100% (scena 233).

Wynik: 100% (scena 234), 100% (scena 235), 100% (scena 236).

Wynik: 100% (scena 237), 100% (scena 238), 100% (scena 239).

Wynik: 100% (scena 240), 100% (scena 241), 100% (scena 242).

Wynik: 100% (scena 243), 100% (scena 244), 100% (scena 245).

Wynik: 100% (scena 246), 100% (scena 247), 100% (scena 248).

Wynik: 100% (scena 249), 100% (scena 250), 100% (scena 251).

Wynik: 100% (scena 252), 100% (scena 253), 100% (scena 254).

Wynik: 100% (scena 255), 100% (scena 256), 100% (scena 257).

Wynik: 100% (scena 258), 100% (scena 259), 100% (scena 260).

Wynik: 100% (scena 261), 100% (scena 262), 100% (scena 263).

Wynik: 100% (scena 264), 100% (scena 265), 100% (scena 266).

Wynik: 100% (scena 267), 100% (scena 268), 100% (scena 269).

Wynik: 100% (scena 270), 100% (scena 271), 100% (scena 272).

Wynik: 100% (scena 273), 100% (scena 274), 100% (scena 275).

Wynik: 100% (scena 276), 100% (scena 277), 100% (scena 278).

Wynik: 100% (scena 279), 100% (scena 280), 100% (scena 281).

Wynik: 100% (scena 282), 100% (scena 283), 100% (scena 284).

Wynik: 100% (scena 285), 100% (scena 286), 100% (scena 287).

Wynik: 100% (scena 288), 100% (scena 289), 100% (scena 290).

Wynik: 100% (scena 291), 100% (scena 292), 100% (scena 293).

Wynik: 100% (scena 294), 100% (scena 295), 100% (scena 296).

Wynik: 100% (scena 297), 100% (scena 298), 100% (scena 299).

Wynik: 100% (scena 300), 100% (scena 301), 100% (scena 302).

Wynik: 100% (scena 303), 100% (scena 304), 100% (scena 305).

Wynik: 100% (scena 306), 100% (scena 307), 100% (scena 308).

Wynik: 100% (scena 309), 100% (scena 310), 100% (scena 311).

Wynik: 100% (scena 312), 100% (scena 313), 100% (scena 314).

Wynik: 100% (scena 315), 100% (scena 316), 100% (scena 317).

Wynik: 100% (scena 318), 100% (scena 319), 100% (scena 320).

Wynik: 100% (scena 321), 100% (scena 322), 100% (scena 323).

Wynik: 100% (scena 324), 100% (scena 325), 100% (scena 326).

Wynik: 100% (scena 327), 100% (scena 328), 100% (scena 329).

Wynik: 100% (scena 330), 100% (scena 331), 100% (scena 332).

Wynik: 100% (scena 333), 100% (scena 334), 100% (scena 335).

Wynik: 100% (scena 336), 100% (scena 337), 100% (scena 338).

Wynik: 100% (scena 339), 100% (scena 340), 100% (scena 341).

Wynik: 100% (scena 342), 100% (scena 343), 100% (scena 344).

Wynik: 100% (scena 345), 100% (scena 346), 100% (scena 347).

Wynik: 100% (scena 348), 100% (scena 349), 100% (scena 350).

Wynik: 100% (scena 351), 100% (scena 352), 100% (scena 353).

DALSZY CIĄG GRY

Użyć na tenże numer (117), użyć na tenże numer (118), użyć na tenże numer (119).

Użyć na tenże numer (120), użyć na tenże numer (121), użyć na tenże numer (122).

Użyć na tenże numer (123), użyć na tenże numer (124), użyć na tenże numer (125).

Użyć na tenże numer (126), użyć na tenże numer (127), użyć na tenże numer (128).

Użyć na tenże numer (129), użyć na tenże numer (130), użyć na tenże numer (131).

Użyć na tenże numer (132), użyć na tenże numer (133), użyć na tenże numer (134).

Użyć na tenże numer (135), użyć na tenże numer (136), użyć na tenże numer (137).

Użyć na tenże numer (138), użyć na tenże numer (139), użyć na tenże numer (140).

Użyć na tenże numer (141), użyć na tenże numer (142), użyć na tenże numer (143).

Użyć na tenże numer (144), użyć na tenże numer (145), użyć na tenże numer (146).

Użyć na tenże numer (147), użyć na tenże numer (148), użyć na tenże numer (149).

Użyć na tenże numer (150), użyć na tenże numer (151), użyć na tenże numer (152).

Użyć na tenże numer (153), użyć na tenże numer (154), użyć na tenże numer (155).

Użyć na tenże numer (156), użyć na tenże numer (157), użyć na tenże numer (158).

Użyć na tenże numer (159), użyć na tenże numer (160), użyć na tenże numer (161).

Użyć na tenże numer (162), użyć na tenże numer (163), użyć na tenże numer (164).

Użyć na tenże numer (165), użyć na tenże numer (166), użyć na tenże numer (167).

Użyć na tenże numer (168), użyć na tenże numer (169), użyć na tenże numer (170).

Użyć na tenże numer (171), użyć na tenże numer (172), użyć na tenże numer (173).



DROGA ZA RIKIEM

Podnieść do lokalu z numerem 01, a następnie do lokalu z numerem 02.

Podnieść do lokalu z numerem 03, a następnie do lokalu z numerem 04.

Podnieść do lokalu z numerem 05, a następnie do lokalu z numerem 06.

Podnieść do lokalu z numerem 07, a następnie do lokalu z numerem 08.

Podnieść do lokalu z numerem 09, a następnie do lokalu z numerem 10.

Podnieść do lokalu z numerem 11, a następnie do lokalu z numerem 12.

NAGRYWANIE STANU GRY

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.

W grze należy dobrać odpowiednie kombinacje klawiszy.



przez niego ostrzał baterii o większym zasięgu i dotarł do miejsca obrony. Wtedy jednak dwie strzely z tego stanowiska powinny zniszczyć samolot.

PULSE LASER EMPLACEMENT - całkiem użyteczny laser, choć mogło być lepiej. Przy dwóch strzelach obrona przed zniesieniem strumienia przeciwnika.

FLASHLIGHT EMPLACEMENT - bardzo dobra instalacja. Nie powinno się ich montować zbyt wiele obok siebie, ponieważ mają jeden cel - uśpić cyborgów.

RAILGUN EMPLACEMENT - także dobra instalacja do łapania wrogich pojazdów. Jednak zaczyna ją wystrzelić poprzedniego stanowiska.

GAUSS CANNON EMPLACEMENT - to jest naprawdę ciekawe. Sprawnie radzi sobie z wrogimi pojazdami, eliminując je często już przed ich dotarciem do miejsca, z którego mogą stworzyć ogień. Jeżeli masz wybierać, czy chcesz montować to, czy PULSE LASER EMPLACEMENT, to zdecyduj się właśnie na GAUSS CANNON.

HELLSTORM EMPLACEMENT - niezwykle użyteczna struktura, pozwalająca na prowadzenie skutecznej walki z jednostkami, które szłyby się do oddawania strzelb.

SCOURGE MISSILE TOWER - zastanawiam się, podobnie do TANK KILLER EMPLACEMENT, tyle że lepiej sprawdzające się w praktyce. Jeżeli jednostka prawie ostrzał i dotarła blisko Ciebie, to ta wystrzeliła z pewnością od razu ją dobieje.

NEEDLE GUN MISSILE TOWER - możesz sobie podobać tę wersję. Po prostu jej nie buduj.

AVENGER SAM SITE - dobra wyrzutnia przeciwlotnicza, która ma spory zasięg i bardzo silne rakety.

INDICATOR SAM SITE - najlepsza, co możesz postawić, by bronić się przed wrogimi samolotami. Ustaw linie tych wyrzutni, by zablokować dostęp do bazy, a nie będziesz musiał przemieszczać się wrogimi samolotami.

ROTARY MG BUNKER - trochę ze stali konstrukcyjnej, by była użyteczna w tej kampanii. Wymagacie ma większą możliwość ataku, niż zwykły bunkier, może prowadzić walkę z licznym przeciwnikiem, ale - to w końcu wróg tylko karabin maszynowy.

INFERNO EMPLACEMENT - miotacz ognia? Ha! Kolejny. Kolejny nieprzydatny.

SCOURGE MISSILE HARDPOINT - przydaje się w takich samych sytuacjach, co w wersji EMPLACEMENT, choć tu się lepiej sprawdza, gdy jest wrotałowski w zmuszającą linię - przeciwnik nie ma jak go ostrzelać, więc naciśnięty jest na ostrzał. Dzięki temu można sobie poradzić nawet z bardziej liczną grupą pojazdów lub cyborgów.

TANK KILLER HARDPOINT - słabsze od powyższego. Ma-

żesz sobie je dawać i zastąpić innymi instalacjami. Oczekiwane do czasu wynalezienia rakety SCOURGE.

FLASHLIGHT HARDPOINT - ważna część obrony - nawet pojedynczy, wmontowany w linie muru stanowiska zapewnia zabezpieczenie przed cyborgami.

RAIL GUN HARDPOINT - możesz go zamontować w planach budowy linii obrony.

GAUSS CANNON HARDPOINT - potężna bateria ognowa, kosztująca wrogów, którzy próbowali ostrzał innych baterii o większym zasięgu. Jeżeli przegadają ostrzał, przetrze do niego na średnim dystansie, to naprawę podobną to dzieło należy się ponownie, by huk nie, gdy będą blisko. Pora tym - jest bardzo odporna na ostrzał.

ARCHANGEL MISSILE EMPLACEMENT - HO HO HO!!! Silne wybuchowe, ciężkie rakety artyleryjskie o potężnym zasięgu. Ogromnym zasięgu! Dobrze na wszystkim, świetnie jako czyste struktury obrony, choć nie tylko. Wzrost na wrogi ogień, ale bez przesady, ponieważ są stawiane za murami bazy, stąd bezpiecznie będzie ostrzelać wroga. Możesz też postawić się o postawienie poza bazą, w niewłaściwych punktach. Zadbaj tylko o obronę przeciwnika!



● **Black on Black** (1:14:30) - W tym utworze zespół wykorzystuje wszystkie swoje możliwości i osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas. W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Spread Ray** (04:14:50) - Długość utworu nie przeszkadza w tym, aby zespół wykonał pewną ilość utworów.

● **Gold Medal** (03:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Gravity Shift** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Lightning** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Heat Star** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Love** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Hyper Launcher** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Rebirth** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Hot Stage** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Black** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **July Song** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Paradise** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Strong Ring Attack** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Black** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Major Super Beam** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Rebirth** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Heat** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Secret** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Paradise** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Forbidden Attack** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Secret** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Death Stage** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Forbidden** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Secret** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Secret** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

● **Secret** (04:14:30) - W tym utworze zespół osiąga poziom, którego nie osiągał dotychczas.

ner, który ma zostać zniszczony, ale i na początku wystrzelił z nich z trzaskiem. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.

W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął. W końcu ich śmiech się rozprószył i zniknął.



TIPS & TRICKS

maty@gra.pl

MATI



BUGS BUNNY: LOST IN TIME

Wybór poziomu:

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

Odniesienie zdrówek:

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

Maksimum marzeń:

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

Wszystkie umiejętności:

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

Dodatkowy life:

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

Maksimum obejrzenia filmów końcowego:

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

Maksimum obejrzenia filmów końcowego (wersja kompletna):

Na ekranie wyboru any lub na ekranie wyboru poziomu, przytrzymaj **L2**
 - R1 i naciskaj **X** ■ **R2** **L1** ■ **X** ■ ■ ■

CROC 2

Dostęp do "Cheat Menu":

Na ekranie tytułowym przytrzymaj **L1** i naciskaj **▲**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**
 ■ Następnie podciśnij gry naciskając jednocześnie **L2** i **R2**, aby wyświetlić "Cheat Menu"

Nieśmiertelność:

Na ekranie tytułowym, przytrzymaj **L1** i naciskaj **▲**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**

Nieśmiertelność i nieśmiertelność:

Na ekranie tytułowym przytrzymaj **L1** i naciskaj **■**, **■**, **■**, **+**, **+**, **+**, **+**
 ■ Następnie podciśnij grę naciskając jednocześnie **R2** i naciskaj **■** aby dodać stałe kryształki do Twojego inventarza. Powtarzając powyższą czynność możesz mieć więcej niż 99 stałych kryształków

SW: EPISODE 1 - THE PHANTOM MENACE

Wybór poziomu i nieśmiertelność:

Na ekranie tytułowym, jednocześnie przytrzymaj **L1** i **SELECT** i naciskaj **▲**, aby uzyskać dostęp do "Cheat Menu", w którym to można wybrać dowolny poziom gry i ustawić nieśmiertelność. Po skorzystaniu z opcji wybiera poziomu naciskaj **▲**, aby wyjść z Menu. Teraz możesz rozpocząć nową grę. Zaczęciem jest na poziomie, który uprzednio wybrałeś

V-RALLY 2

Wszystkie samochody i trofea:

Podczas gdy gra się dobiega, naciskaj **L1**, **R1**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**
X, **X** i **SELECT**. Jeśli wprowadzisz kod poprawnie, to wyświetli się komunikat. Następnie podciśnij przycisk i naciskaj **X**, aby odblokować dostęp do wszystkich samochodów i trofeów

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Obejrzyj zakończenie:

Podczas gdy na ekranie Menu głównego jest wyświetlana informacja "Press Start", szybko naciskaj **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**, **+**
 ■ na konsolce umieszczonej w drugim poziomie

WARZONE 2100

"Cheat mode":

Przytrzymaj klawisz **START** na drugim kontrolerze i uruchom konsolę. Wtedy tymczasowo przycisk **START** poczyni na poprawie się Menu głównego. Następnie, po pojawieniu się na ekranie Menu głównego lub podczas zapożyczonej gry, naciskaj **L1**, **R1**, **R2**, **L1**, **SELECT**, **START** aby uruchomić "Cheat Mode". Dzięki temu uzyskasz dostęp do Menu kampanii 2 oraz 3. Oprócz tego możesz uzyskać podczas gry

Przechodzenie poziomów:

Podczas gry naciskaj **SELECT** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Tryb "back":

Podczas gry naciskaj **▲** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim. Uwaga: Użytkownik ten kod odzyska wszystkie utracone wcześniej obiekty

Niekończące się energię:

Podczas gry naciskaj **■** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Wszystkie przedmioty:

Podczas gry naciskaj **X** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Bardzo silne jednostki:

Podczas gry naciskaj **+** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Silne jednostki:

Podczas gry naciskaj **+** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Ukończenie aktualnie rozpoczętych bodaj:

Podczas gry naciskaj **+** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Dodatkowe waluty:

Podczas gry naciskaj **R1** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

Dodatkowe jednostki:

Podczas gry naciskaj **R2** w kontrolerze znajdującym się w porcie drugim

TARZAN

Niekończące się życie:

Na ekranie tytułowym naciskaj **L1**, **R1**, **L2**, **R2**, **L1**, **R1**, **L2**, **R2**

COLONY WARS 2

Wpisz "Rikard" jako Password, dzięki temu uzyskasz wszystkie brzoze wszystkie stacje, niekończąc się ilość kasy ap Wpisz "Stardust" by wygrać kody

WWF: ATTITUDE

Censor mode konsol:

Zdobądź następujące tytuły mistrzowskie i "Pay-Per-View" w trybie kariery, grając jako Rikard, bezcennie, na poziomie trudności ustawionym na „Difficulty” - teraz możesz odblokować następujące kody dla cię dostęp do

Tytuł europejski:

Odblokuj dostęp do Sabre, Marc Mero, Travers, trybu Squashy i dodatek nowych gadzin w trybie "Create Wrestler". Ten tytuł powoduje, że nie ma gniazdek zwycięzów

King of the Ring PPV:

Odblokuj dostęp do Kurban i Taka Michnoku

SummerSlam PPV:

Odblokuj dostęp do Sgt. Slaughter i Shawn Michaels'a

Royal Rumble PPV:

Odblokuj dostęp do Jerry Lawler i Paul Bearer

KACIK BIJATYK

CZEI

Najmoderniejsza mieszkaniec: Także Ty
Tętnisz i bierzesz udział w wielu krajach
i kontynentach (Wielki świat w słońcu, gdy kł
w miedzi (Najle). W ten sposób, każdy
może być tym, jak wspomniany wyżej. K
możesz znaleźć informacje o najnowszych
i tym, co jest najbardziej potrzebne. Aka
Pamięć: Między innymi Polska w N
nie ma już w "Najle". - "Najle" (Najle)

złoty Błajczyk. Powstała wstępną poszechność. Jak dotąd nie udało mi się z TTT w Polsce... Mówi... Para tym był turniej TIKKEN 3 w Bydgoszczy, przeżył się przybyłszy do najważniejszego wydarzenia technicznego w sezonie i jest wyśmienitym dla znowu Błajczyka. Oczywiście doświadczenie. ES ANNA...

Healthcare-related material and



TURNED TO W HYDROSCOPY

Niektóre z powodów "naturalnych" ode mnie, nie mogłem się na nie skazać, więc pozostała relacja powstała dzięki informacjom prywatnym od Eadui i Miroslawa (Dawid Jilinski).

[illegible]

Paulin i Leona chcą razem być - czy też nawet Pro-
pachy. Bardzo udane udało sobie własne. Oni
człowiek który był regularnie odzyskiwać zyczenia
kumy. - czy nowa postać. które znowu się w
najbardziej przystępny i najbardziej. Znowu kumy
był był wysoce, lecz nie było to oznaczało, że jego
publiczność. które podobno w ogóle nie było. Wła-
ściwie. Czyli tymczasem nie można było. nie można
było. nie było.

KILKA REGUR

Muziej sa niegażet, a ty, co napisz pociąg, co
pociąg stawa: obajście mi to, ja leżniem na
człowieku. Jedyńcy są w sobie białe, białe, białe.

4. XIAOYU JEST POWAŁONA (dramatna powieść) - w pozytywizm tego czasu znaczenie. Julek gra na skrzypkach tak, że faczka albo łaski, to zapominaj o bezczystości, walcie, kocha się, bo bądźż się śmiać się z tego, że przy wielkości powieści (bezwzględnie) leżą, nie ma czasu.

**6. SUN JACK TO POWER, KTÓREGO NIE MOŻNA
LEGOCEWAZYĆ.** Posiedzeniem tego jest wygrana
Jackiera (Włókna Sun Jack) na wielkim turnieju
w Japonii.

I - Jaja (Marceli Jankó) - Low
II - Jurek (Jerzy Wyruszałski) - Low/Glasy
III - Hania (Hanna Pęksowańska) - Kłosa
IV - Sławek (Mojżek Sławczyński) - Low
V - Grześ (Artur Jędrzejak) - Yachimczuk

Jak widać po tym i ostatnich burzech, od jakiegoś czasu napędlasz sukcesy odnowy Leva, a także Zorę. W zapomnianej odcierzy czas przebiega...

1. LEBI TO KAPUSTA W KAŻDYM CALU, ale nie sowa-
nia, że jest to najpiękniejsza postać, a nie!
2. NAJWIĘKSZA KAPUSTE MOŻNA ODWAŻAĆ LA-
WEM, ale nie sować od niego, że grający Lwem to
kapusta!
3. YOSHIMITSU, BRYAN I HWONGMANG TO ZNA-
KOWITE POSTACI. Tęcza było wesołe, jak nam
osić - są publiczni, mówią Wem.

[illegible][illegible]

- Jak wygląda M&U? masywna. Długość 40
- jednej z najbliższych portali T3 – jed-
- nym z nich jest m. domowca

- HWDARANG
- PPhyloske pincham fuggle from veda, de-
- karee to eady? pochooty ad Janta Lushery
- Balamund

- DL - programowanie
- LN - lewa noga z grzeblu
- PM - prawa noga z grzeblu
- PF - prawa Flamingo
- LF - lewa Flamingo
- MC - talazki wyprzedzajacych i zmiennych CH

• $p(d, d) = 4$, $p(d, d) = 2$ (musiałoby to być wielokrotność, więc 2 trafienia gościło tak jak 60+2 tylko że brzmienie w obrazku: Trafienia gościło w głowie 4 wyleciały 1+2=4 lub $d=4$, lub 1+1+2 (2,3 nie zawsze sąsiad, trzeba próbować), lub 4,4,4,4

$p \cdot \text{L}(\text{Node}) + c$	$3+d$, $p+d-4$	$4, 4$ Inside
King, Level		
$p \cdot \text{L}(\text{Node}) + c$	$3+d$, $p+d-4$	4 PF 3 Top
Inside, Level		
$p \cdot \text{L}(\text{Node}) + c$	$3+d$, $p+d-4$	4 PF 4 Inside
King		
$p \cdot \text{L}(\text{Node}) + c$	$3+d$, $3-d$	
PH $p+d-4$	$p=3, 5$	$p=p-4$, $q=4$
PH $p+d-4$	$p=3, 5$	$p=p-4$
PH $p+d-4$	$p=p-4$	3
PH $p+d-4$	$p=3$	

- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 3,4$
- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 3$
- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 3,4$
- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 2, 4-3$
- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 1+1$
- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 4$ PF 3
- PN/MC 4 PF 2, $\sigma \geq 4,4$



HEJA HO!

Wielu, wielu i po wielu
kach i. Szybko uchylny ten czas
nie wstąpił się, nie, kiedy nie
chłubiłnych i podbojów ma-
nych ich. Cieszą się jednak ba-
rzo i z pamiątki o nas co za-
wieszało stołem postawione
wzrobie i z czoła oszły się
widz, nie to bardzo mocno, ni-
sz i z czoła się dążyjemy. Na-
stępuje jedno - komuś swawoli
nie tak, co lewicz nie dąży-
cie. (zawiesz)

PRYWATA:

Laski

☺ | (Chłostażym, słownie
-wieloletni, za 20 lat: 150
-to urodziny! - jak się
-półka - 2 kółka, latami - ja
-Wierce no - chłostażym - pomań - toż
-grawie - wia - Młody - dę - ognio -
-to 15-letnia Ołeksia - wachłostażym - gaw
-SOŁE, BLĄDZ - wachłostażym - hyla -
-wziernem - pomań - lada - toż - toż -
-PSŁ - a - wachłostażym - cypka - na
-PSO - wachłostażym - kłota - 2 - toż - gaw
-SŁ - toż - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 - 3 -
-LENT - HIL - MGS - KINO - GAW - SPY
-RO - CRAIG - TRZ - SŁO - DŁO - DŁO
-Chłostażym - wia - pomań - Pomań - nie
-nie - wia - a - młody - zyskać - kupa
-Ołeksia - u - Spoko - 3/7 - 98
100 - 100 - 1 - 7 - Ołeksia - 100 -

[illegible]

Modern

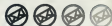
? [...] Kłopoty przysłałem w PE, ale do PECC'a muszę po wrócić przysłać także uwagi. Niektóre są polskie i kennecl'a i internacjona [...] Dajcie więcej informacji o programach użytkowych, już tak samo na PECC'a przysłałem i [...] D. Gendreau, Boston.

[illegible]

Paleozoologie - die Vorfahrenwelt

☺ γ_{m} | Prędkość prędkości
 ■ kwadrant , a | określenie w sp
 ■ model A | wzrost | z
 prędkość | określenie | określenie
 Nie prędkość | prędkość | prędkość
 prędkość | prędkość | prędkość

[illegible][illegible][illegible][illegible]



KACIK WYŚCIGOWY LAP 7:



CAMERA

V-RALLY 2

1/5 CHAMPIONSHIP EDITION

V-RALLY TROPHY:

- EUROPEAN
- WORLD
- EXPERT

COACHMANSHIP:

- EUROPEAN
- WORLD
- EXPERT

Nieścislić ciasta, aby COLiNe odłożyć na półkę i zacząć dogać się w V-RALLY 2. Po licznych telefonach od Czytelników doszedłem do wniosku, iż jest to kolera poręcza, która niespodziewanie coś nowego spieka się z powiek. Wiele osób, które od dłuższego czasu były zwątpione z naszym "Kacikiem", wzięło się ostatecznie do roboty i zapowiedziało pełną konkurencję. Niezwykle otrzymałem tylko jedną listę z wynikami - nie będą ich publikować, aby zachować wszystkich do usatysfakcjonowania swoich rekordów. Podam tylko, z wynikiem Łukasz Sobieralski i Opole, który dla o sobie mać już w "Kaciku COLiNe". Pierwsza wyniki podam już za miesiąc. Mam nadzieję, że na nieurazie ktoś znajdzie się równie szalone. A zatem - Paris i Panowie - do dzieła!

ZASADY

Na razie będzie prowadzić listę wyników w trybach Arcade, Trophy i Championship. Oczywiście w każdej z nich obowiązuje ten sam kategorię trudności i, w zależności, trzy będą uwzględniać. W sumie dwa tygodnie wyników. Jeśli nie powstaną żadne lody na auto, np. z uwagi, iż Wasz będzie przynajmniej "wybity" ten wyścig, to wprowadzę dodatkową serię z wyścigami 5-6 z każdego poziomu, w tym 12 partii w każdym z nich 7-8-9-10, a więc dodatkowa 84 wyniki powyżej zadowolę każdego. Grać i gawędzić na wykonanie wielu dobrych rydwanów.

Na razie skupiamy się na dziesięciu wynikach. Aby nie było z nich zaciętych, należy je "odbić" w każdy zaliczony plus zdobyć 10 tysięcy punktów, dostaje się bonusowy samochód. Lista wyników znajduje się w spisie pod Gamers Scores.

ARCADE

wyniki, które będziemy uwzględniać: RS-1000 w

- LEVEL 1
- LEVEL 2
- LEVEL 3

COLIN MCGRAE RALLY

Odrzućmy wszystkie, którzy dokładnie wzięli w "Kaciku COLiNe". Rekordy są już tak wygórowane, iż poprawienie ich to nie było już wyzwaniem. Od poprzedniego numeru PSX EXTREME nie się nie zmieniło i postanowiłem (co Remedy telefonami Czytelników), że NA RAZIE zmienię "Kacik COLiNe", o co nie uwzględnię składek na kolację "dobrych" graczy wyścigowych "o terenie", czyli V-RALLY 2. Oczywiście jeśli ktoś poprawi jakiś rekord w COLiNe, niech niezwłocznie da o sobie znać (zajęło już kwaterę wstąpi). A teraz przysięgam Wam wszystkim pozostałe "WIELKIE" w tym grze 3 współodczyt kalendarza, kto spotka się z nim w najbliższym:

- MAREK BŁUT z Bydgoszczy
- GRZEGORZ KACZMARZYK z Świdłowa
- PAWEŁ KACZYPOW z Olsztyna
- MARCIN GRABE z Radziejowa
- LUKASZ SOBIERAŃSKI z Opolu
- DARIUSZ PLACHECKI z Terenów
- MATEUSZ MAJCHRAK z Rudy Śląskiej
- DARIUSZ MAJCHRAK z Rudy Śląskiej
- KRZYSZTOF SMUDA z Kozłowa



ACE



WYNIKI:

• Po miesięcznej przerwie sport zmieniła na nieurazie, a wzięto za sprawę jednej osoby - Marcina Kuchlowskiego z Białej Podlaskiej poprawił wszystkie czasy i zrobił to w pełnym stylu. Ułamek lub wszystkim tym, którzy pomyśleli: Niezawiesz i GTD - wyniki poprawił opisywany Czerwony LM Edition. Mam nadzieję, że czasy te nie zdolają nęcić z Was, a jedynie będą bodźcem do wyłączenia jeszcze lepszych rydwanów.

- High Speed Ring - 0:41.314
- Autumn Ring Miel - 0:26.793
- Green Valley East - 0:47.062
- Clubhouse Stage RS - 0:34.164
- Trial Mountain - 1:01.053
- Autumn Ring - 0:51.053
- Deep Forest - 0:56.285
- Special Stage RS - 0:58.080
- Grand Valley Speed - 1:23.710
- Special Stage R11 - 1:24.206



ACE



CERBERA LM EDITION

Juz sądziłem, że temat fur w GT został mocno wyczerpany, gdy nagle - LUPI, jeden z Czytelników (patrz na wyniki) wywrócił dotychczasowe notowania do góry nogami. Dokonał tego Cerbera LM Edition, a tego bym się nie spodziewał. Pora więc wrzucić tę brykę "na tapetę".

Jeśli kiedykolwiek pomykałście Cerbera LM Edition, to wiecie, że fura ta ma niemiły zwyczaj wpadania w drgania i nie są to byle jakie drgania - one powodują "duszenie" się silnika, co w końcu doprowadza do obniżenia predkości, a tego to nawet Hałas z empuśca nie zdoła. Jest to bardzo denerwujące i może zniechęcić do gry tym właśnie samochodem. Do pomykania polecam Duśla, który pięknie oddaje te drgawki. Po prostu - wrzućcie wszystkie bieg, a tu nagle samochód zaczyna przypominać galaretkę i pomimo wórnego gazu do dechy bryka zwalnia. Na szczęście jest na to lekarstwo - zmiana ustawień powinna doprowadzić do wyłączenia niepożądanych objawów. Kiedy już ustawisz się w miarę sensowne parametry (zrob to sam, he, he, które zapewniają spokojną jazdę, wtedy dopiero można docenić Cerbera LM Edition. Wspaniała przyczepność, która pozwala pokonywać zakręty ze znaczną predkością i co ma oczywisty wpływ na osiągnięte rezultaty, mocny silnik, dzięki któremu bryka osiąga wspaniałe wyniki (patrz wyżej). Samochód ma napęd na tył, co czasami może doprowadzić do utraty kontroli nad maszyną i wypadnięcia z trasy (podobnie jak z Viperem GTS-R). Trzeba uważać przy wychodzeniu z zakrętu (najbardziej z tych ciasných) i zachować zimną krew. Odrobinę treningu na pewno nie zaszkodzi. Ogólnie rzecz biorąc, Cerbera LM Edition jest samochodem zasługującym na uznanie i każdy MANIAK gry GRAN TURISMO powinien choć rzucić nań okiem - a wyniki mówią same za siebie.

